

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo • Outcast

СТРАНА ИГР

<http://шшш.gameland.ru>



стр.
020-023.

ГАЛЕРЕЯ СПОРТИВНЫХ ПРОЕКТОВ
1999-2000: 13 самых-самых :-)

Unreal: Return to Na-pali

NFS: Motor City

Heavy Gear II

Septerra Core

Test Drive 6

Project Ares

Descent 3

Outcast

MDK 2

и гр...

Вырежи купон
и получи
подробности
на странице
014

20 рублей

ТАКТИКА ПРОХОЖДЕНИЯ:
Dungeon Keeper 2 (часть 1)
Might & Magic VII (часть 1)
MechWarrior 3 (часть 2)

DUNGEON KEEPER 2

стр. 016-019,
050-052.



ПРАВИЛЬНО ПОДОБРАННЫЙ ИНСТРУМЕНТ



МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ ТСМ на базе процессора Intel® Pentium® III



В наших салонах Вы можете приобрести более 2000 наименований компьютерных комплектующих, периферии и аксессуаров.

С 1 по 31 июля 1999 года,
при покупке компьютера по цене от **199\$**
доставка и установка по Москве **БЕСПЛАТНО!**

Хотите сэкономить время?

Посетите наш **интернет-магазин**. Здесь Вы можете сделать заказ, который Вам доставят в офис или домой.

www.5000.ru

Компьютерные магазины:

ст. м. "Динамо", ул. 8 Марта, д.10 (095)956-25-56 723-81-30
ст. м. "Красносельская", ул. Русаковская, д.2/1 (095)264-12-34 264-13-33
ст. м. "Каховская", Симферопольский б-р, д.20а (095)310-61-00
ст. м. "Сокол", ул. Новогиреевская, д. 11 (095) 157-53-92 157-42-83
ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№14 "Вычислительная техника", (095)974-60-10
ст. м. "Алексеевская", 3 Митицинская ул., д16, (095)287-96-74
ст. м. "Савеловская", ВКЦ "Савеловский", Сущевский Вал, д5, стр. 1А
ст. м. "Аэропорт", ул. Часовая, д16 (095)152-78-47 152-11-20
Сервис центр "Техмаркет Компьютерс", 1-я ул. 8 Марта, д.3 (095)214-3162
Оптовые поставки: (095) 214-20-17

WEB - сайт: www.techmarket.ru свежий прайс-лист на все оборудование
E-mail: office@techmarket.ru

НАШИ ДИЛЕРЫ:

Ярославль "Скан" (0852) 30-2514, 22-5711
Уфа "Форте-ВД" (3472) 37-9606
Иркутск "Атон" (3952) 46-7456, 51-1745
Челябинск Компьютерный салон "Альт" (3512) 66-5062
Казань "Logic Systems" (8432) 64-1072, 64-1082, 64-1092
Красноярск "Индекс" (3912) 27-9887, 65-0372
Ярославль "Тензор" (0852) 45-14-13/23/33, 72-72-61

Владивосток "Ака-Компьютерс" (1232) 30-0219, 22-9924

Ижевск "Время" (3412) 78-8974
Казань "Мэлт" (8432) 64-2830 38-4052
Казань "Альфа-Виста" (8432) 32-1850
Липецк "Роскомпьютер" (0742) 24-55-21, 24-66-35
Южно-Сахалинск "Орбита" (4242) 12-5811
Екатеринбург "Мегабор" (3432) 22-70-51, 22-46-44
Красноярск "Синтез-Н" (3912) 23-8379, 26-3452

ТЕХМАРКЕТ
компьютерс

Сервис центр "Техмаркет Компьютерс Сервис"
Бесплатное гарантийное обслуживание; продажа рекондиционных системных
блоков, комплектующих и периферийных устройств по сниженным ценам;
ремонт компьютеров, комплектующих, периферийного оборудования.

СОДЕРЖАНИЕ

Зарегистрирован в Комитете Печати РФ
регистрационный номер 014416 от 31.01.96

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

2-ая стр. обл.
3-ая стр. обл.
4-ая стр. обл.
007, 025, 049
008
009
011
013
014
015
027
029
039
041
054
Техмаркет
Лавина
«1С»
E@Shop
Журнал «СИ»
Премьер
DataForce
«Караван»
Клуб «ОРКИ»
Станция 106.8
Спец. выпуск № 2 «СИ»
Спец. выпуск № 3 «СИ»
журналы «Хакер»
«Бука»
журнал «Official Playstation Russia»

СИ ПРЕДСТАВЛЯЕТ...

003
004
Содержание
НОВОСТИ

Безумные новости игрового мира

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Обгон на трассе

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

Игровые новости

СОДЕРЖАНИЕ CD-ДИСКА

ОНЛАЙН С Сергеем Долинским

В борьбе обретешь ты право свое!

4-й чемпионат AMD PGL Весна '99.

Итоги

Новинки подпольных лабораторий-

2 Троянские кони заселяют UNIX.

Успешно!

Работаем с Аллодами-2

StarCraft: фокусы, но без читерства!

COVERSTORY

Dungeon Keeper 2

TA: Kingdoms

ГАЛЕРЕЯ

Fifa 2000

Virtua Striker 2

NBA Live 2000

Sega Sports NBA 2000

NBA Courtside 2

Ready 2 Rumble

Knockout Kings

WCW Mayhem

Supercross 2000

Sled Storm

Links Extreme

X-FILES

7 Studios: Midway и семь сумашедших гномов

В РАЗРАБОТКЕ

NFS: Motor City

Septerra Core

Project Ares

Test Drive 6

Test Drive Off-Road 3

Trans Am Racing

MDK2

ОБЗОР

Unreal Mission Pack

Descent 3

Outcast

Heavy Gear 2

ТАКТИКА, СЕКРЕТЫ

MechWarrior 3 (окончание)

Might & Magic VII

Dungeon Keeper 2

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ВНИМАНИЕ!
«Страна Игра» выходит 2 раза в месяц. Спрашивайте в продаже 2-го и 16-го числа каждого месяца.



Стр. 16

С АВГУСТА «СТРАНА ИГР» переходит на новый формат!

По многочисленным просьбам читателей! Отныне ваш любимый журнал станет толще, лучше и намного интереснее! Новый формат, новый дизайн, новые рубрики — все это **НОВАЯ «СТРАНА ИГР»!!!** Более того! В августе в продаже появится новое издание — **«СТРАНА РС ИГР»**, дешевая, информативная и качественная газета, посвященная **ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО** играм на РС! В продаже с **августа** — не пропустите крупнейшее событие в игровой индустрии!!!

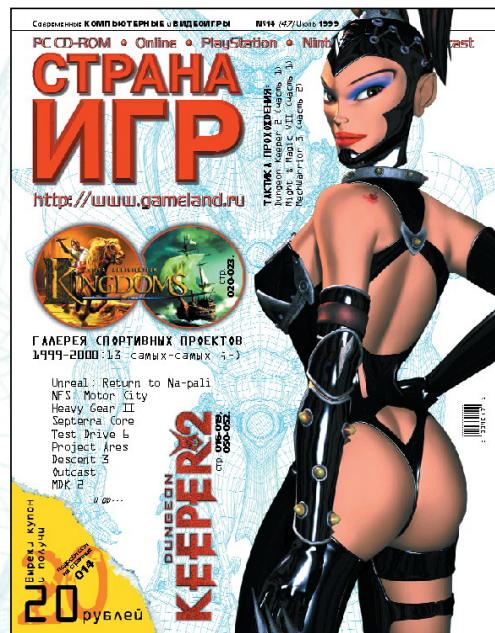
Список игр в алфавитном порядке

PC	038	Test Drive Off-Road 3	034	N64
Descent 3	016, 050	Trans Am Racing	034	Knockout Kings
Dungeon Keeper 2	024	Unreal Mission Pack	024	NHL 2000
Fifa 2000	042	WCW Mayhem	024	Outcast
Heavy Gear 2	024	PS	024	Ready to Rumble
Knockout Kings	024	Fifa 2000	024	WCW Mayhem
Links Extreme	024	Knockout Kings	024	DC
MDK2	024	NBA Live 2000	024	MDK2
MechWarrior 3	043	NBA Live 2000	024	Outcast
Might & Magic VII	046	NFS: Motor City	024	Project Ares
NBA Live 2000	024	NHL 2000	024	Ready to Rumble
NFS: Motor City	031	NHL 2000	024	Ready to Rumble
NHL 2000	024	Ready to Rumble	024	Sega NBA 2000
Outcast	040	Supercross 2000	024	Sega NBA 2000
Septerra Core	032	Sled Storm	024	Test Drive 6
Supercross 2000	024	Test Drive 6	024	Virtua Striker 2
Total Annihilation: Kingdoms	020	Test Drive Off-Road 3	034	
Test Drive 6	034	WCW Mayhem	024	

СТРАНА ИГР

№14 (47) Июль 1999

<http://www.gameland.ru>



РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге serge@gameland.ru
Сергей Амирджанов amir@gameland.ru
Борис Романов boris@gameland.ru
Сергей Долинский dolser@gameland.ru
Эммануил Эдик emik@gameland.ru
Дмитрий Эстрин estrin@gameland.ru
Виталий Гербачевский vp@gameland.ru

издатель
главный редактор
редактор Видео
редактор Онлайн
корреспондент в США
технический редактор
корректор

GAMELAND ONLINE

Денис Жохов denis@gameland.ru
Академик akademik@gameland.ru

WEB-master
WEB-редактор

ART

Сергей Долгов
Сергей Лянге serge@gameland.ru
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru

обложка
дизайн и верстка
дизайн и верстка

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru
Евгений Мовисисян

цветоделение
техническая поддержка

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru
тел.: (095) 124-0402, 797-1489; пейджер: (095) 742-4242, аб.14225
факс: (095) 125-0211

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: (095) 124-0402; факс: (095) 125-0211

GAMELAND PUBLISHING

«АГАРУН Компани»
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru
Борис Скворцов boris@gameland.ru

учредитель и издатель
директор
финансовый директор

Для писем 10100, Москва, Главпочтамт, а/я 652
Web-Site <http://www.gameland.ru>
E-mail magazine@gameland.ru

Выход на пленки осуществлен «ХГС»
Отпечатано с готовых диапозитивов в типографии «Пресса»
Заказ №

Тираж 44 000 экземпляров
Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламируемые. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

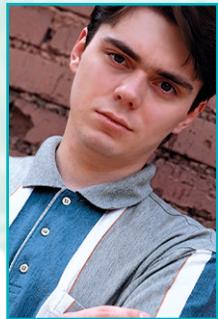
При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игра» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

GAMELAND MAGAZINE

AGAROUN Company
Dmitri Agarounov dmitri@gameland.ru
phone: (095) 124-0402; fax: (095) 125-0211
Co-operated with GameLand (N.Y.) Inc.
phone: (718) 421-9130; fax: (718) 421-9129

003

Безумные новости игрового мира



И

РЕЙТИНГИ ИГР

Америка PC

↑ 1. Star Wars Episode 1: Phantom Menace	LucasArts
↓ 2. MP Mechwarrior III	Hasbro Int.
○ 3. Star Wars Episode 1: Racer	LucasArts
↑ 4. MP Roller Coaster Tycoon	Hasbro Interactive
↑ 5. Tom Clancy's Rainbow Six Gold Edition	Red Storm Ent., Inc.
○ 6. Might&Magic VII	3DO
○ 7. SimCity 3000	Electronic Arts
↑ 8. Monopoly Game	Hasbro Int.
↓ 9. Aliens vs Predator	Fox
↑ 10. Civ: Call to Power	Activision

Англия все форматы

○ 1. Driver	GT Inter.	PS
↓ 2. Gran Turismo: Platinum	Sony	PS
↓ 3. SW: Episode 1 Racer	Activision	PC, N64
○ 4. FA Manager	Eidos	PS
↓ 5. Final Fantasy VII: Plat	Sony	PS
↓ 6. Tomb Raider 2	Eidos	PS, PC
↓ 7. Brian Lara Cricket	Codemasters	PC, PS
↓ 8. Grand Theft Auto	Take Two	PS
○ 9. TA Kingdoms	GT Inter.	PC, PS
○ 10. V-Rally 2	Infogrames	PC, PS

Япония все форматы

○ 1. Mario Golf 64	Nintendo	N64
○ 2. Super Robot War Complete Box	Banpresto	PS
○ 3. Racing Lagoon	Square	PS
○ 4. Dance Dance Revolution Konami	PS	
↓ 5. Ace Combat 3	Namco	PS
↓ 6. Beat Mania app.	Konami	PS
○ 7. Simple 1500 Series v. 10: The Billiard	Culture Publishers	PS
↓ 8. Pocket Monster Stadium 2	Nintendo	N64
↓ 9. Segare Ijiri	Enix	PS
↓ 10. Aruze Kingdom: Slotmachine Simulator	Aruze	PS

Комментарий к обозначениям:

- — новая позиция;
- ↑ — повышение позиции;
- ⇒ — без изменений;
- ↓ — понижение позиции.

S3 покупаем Diamond Multimedia
Вот это новость так новость. Ее, во-первых, никто не ждал, ну а, во-вторых, ее последствия для всех нас пока очень трудно оценить. Однако сделать это еще придется, причем уже в следующем номере нашего журнала (правда, в несколько другой рубрике, повествующей вам регулярно о событиях в мире игрового железа). Мне же досталась почетная обязанность просто доложить вам все известные нам на этот счет факты, выводы из которых вы можете делать какие только вам угодно.

Итак, поехали. Когда-то могучая компания **S3** объявила миру о том, что она намерена приобрести за 180 миллионов долларов своего стратегического партнера, компанию **Diamond Multimedia**. Эта сделка, по мнению **S3**, должна помочь ей существенно поправить свое финансовое положение за счет использования в своих целях раскрученной торговой марки **Diamond** и ее производственных мощностей. Более того, данная сделка, по мнению **S3**, поможет новому альянсу занять впечатльные позиции сразу на нескольких околоигровых и околокомпьютерных рынках.

В общем, **S3** от радости пляшет и поет, в то время как **Diamond** и ее старые партнеры стараются пока помалкивать.

И последнее. Заявление **S3** о покупки **Diamond** не стоит считать уже состоявшейся сделкой. Ей еще придется пройти тест на выживание у акционеров обеих компаний, которые пока также не стараются активно комментировать спущившиеся недавно события. В свою очередь, как было уже сказано чуть выше, наше мнение по этому вопросу, если, конечно, оно вас интересует, вы узнаете лишь в следующем номере журнала.

А пока вернемся к нашим регулярным новостям.

Sony демонстрирует PlayStation 2 американским разработчикам
Которые, как выяснилось, все еще не получили открытого доступа к системам для разработки игр для этой консоли. Это мероприятие, проходившее недавно в Сан-Франциско в новом **Sony**'ском центре развлечений **Metheon**, было окружено завесой секретности. Именно поэтому все новости, полученные оттуда различными шпионами, можно считать пока лишь откровенными слухами. И, тем не менее, эти слухи пока никто не опроверг. Более того, тот факт, что американские и европейские разработчики пока не имеют у себя на руках обещанных им комплектов для

разработки игр под **PS2**, был подтвержден представителями европейского отделения **Sony Computer Entertainment**. Вместо этого им пока, по слухам, предлагают начинать разработку своих игр, используя некий «симулятор» **PlayStation 2**. Но не об этом здесь пойдет речь. Итак, вы, как и мы, скорее всего больше всего хотите знать, что же говорят об этой системе разработчики? Пожалуйста! Но только вот говорят они все разное и сходятся лишь в одном: **PlayStation 2** действительно очень мощная система, но это мы и так знали. Гораздо интереснее для нас были иные комментарии. Начнем с того, что по мнению абсолютного числа разработчиков данная система будет очень сложна для освоения ввиду того, что в ее работу были заложены принципы, отличные от тех, которые сегодня используются в большинстве приставок и компьютерах. Для кого-то это будет как нельзя кстати, так как такая архитектура позволит создавать им игры, не похожие на все то, что мы видели ранее. Но для других, особенно для тех, кто привык работать с **PC**, **PlayStation 2** готовит несколько неприятных сюрпризов. Начнем с того, что наличие в ней сразу нескольких процессоров (о природе которых вы могли прочитать в прошлых номерах нашего журнала), заставит их заботиться о том, чтобы они не конфликтовали друг с другом (кстати говоря, именно такая архитектура, использованная в **Saturn**'е, в свое время была подвергнута жесточайшей критике). С другой стороны, сравнительно небольшой объем ее оперативной памяти (32 МБ), который и у нас вызвал опасения еще в момент анонса технических характеристик **PS2**, был также встречен с некоторой опаской. Поговаривают, что создателям игр для этой системы придется разбивать данные на небольшие куски, точно так же, как, скажем, при работе с **Nintendo 64**. Иными словами, те разработчики, которые привыкли выжимать из приставок последние капли их затаенной магии, по всей видимости, примут **PlayStation 2** «на ура». Остальным же, скорее всего, придется присоединиться к ним, пусть даже и скрипя зубами. По крайней мере, став беспрекословным лидером рынка видеоигр, именно на это **Sony** и рассчитывает. Ну и прекрасно. А тем временем на нашей повестке дня уже успел возникнуть следующий вопрос, касающийся одного из крупнейших американских издательств. Итак, слушайте: **GT Interactive** выставила себя на продажу.

Но не пугайтесь. На самом деле все немного прозаичней. Просто-напросто данное издательство наняло некую брокерскую контору, которой

рассказа станет продолжение истории о том, как

Японцы рвутся в Интернет.

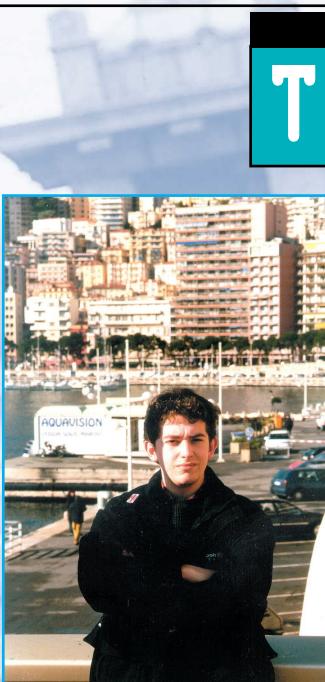
Часть вторая, в которой мы поведаем вам о том, как жители Страны Восходящего Солнца решили найти новое применение своим портативным игровым системам. Если верить новым сведениям, поступившим к нам от компаний **Nintendo** и **Bandai**, то выходит, что уже в скромном времени владельцы их карманных **GameBoy'ев** и **WonderSwan'ов** смогут подключить с помощью сотовых телефонов свои портативные системы к мировой сети Интернет. Естественно, для этого им придется раскошелиться на приобретение неких аксессуаров, но это уже мелочи. Так вот, связавшись с помощью сотового телефона с соответствующими службами, японская молодежь сможет теперь играть на них, как говорится, по сети, а также скачивать оттуда новые игры. Детали этих проектов пока остаются под завесой секретности, но для нас это, в общем, и не важно: все равно этот вид игрового сервиса нам в обозримом будущем будет просто недоступен. Поэтому давайте передадим поскорее к нашей последней новости и на этом закончим. А последняя новость будет такова:

Delphine Software нога-ла в суг на Electronic Arts.

Обвиняя последнюю в краже у них конфиденциальной информации, нарушении условий контракта и прочих смертных грехах. Если же говорить простым языком, то авторы популярной игры **Motoracer** и его продолжения (а также нескольких других не менее известных игр), уличили **EA** в краже у них его движка для использования последнего в их новой гонке на ту же тему, получившей название **Supercross 2000**. Более того, из искового заявления руководства **Delphine** стало ясно, что грехи, совершенные американским гигантом, на этом не закончились. В общем, бывшие партнеры разругались в пух и прах, а нам лишь остается смотреть на то, во что это все, в конце концов, выльется. Победят же в этом дурацком споре, естественно, зрители (то есть мы), которые и шоу хорошее посмотрят, и игрушку хорошую купят. Так держать!

На этом позвольте откланяться и посоветовать вам дождаться следующего номера Страны Игр, где мы расскажем о продолжении всех не законченных пока историй.

Обгон на трассе



Т

ак уж получилось, что по странному стечению обстоятельств, весь наш сегодняшний выпуск так или иначе связан с гонками. И, главным образом, с революционными неожиданными поворотами в судьбах тех или иных компаний-производителей нашего любимого железа. Самый впечатляющий маневр на этот раз удалось компании AMD, которая в стремительном броске вынырнула из-за спины могучего лидера-Intel и умудрилась на время возглавить процессорную гонку. 28 июня AMD выпустила долгожданный

K7, официально названный AMD Athlon. На данный момент это самый быстрый из процессоров семейства x86, и впервые такой процессор не был произведен на заводах корпорации Intel. Революция не только физическая, сколько психологическая. После долгих лет отставания, AMD, наконец-то смогла доказать, что компания способна создать по-настоящему мощный процессор, который будет превосходить образцы конкурента. Athlon — это не просто в очередной раз разогнанный и дополненный малопонятными усовершенствованиями K6. Разработанный совместно с Digital, он использует архитектуру, весьма и весьма схожую со знаменитыми процессорами Alpha, а работает на особойшине EV-6, которая ранее использовалась лишь на DEC'овских рабочих станциях. В то время как на стандартных Pentium II/III частота системной шины колеблется между 66 и 133 МГц, у Athlon базовой является частота в 200 МГц. При этом чипсет поддерживает все виды оперативной памяти вплоть до Direct Rambus DRAM, и может быть разогнан до 400 МГц. Athlon выпускается в архитектуре Slot A, по виду весьма напоминающей Intel'овский Slot 1, но, увы, с ним не совместимой. Процессор также снабжен несколькими новыми инструкциями ряда 3D Now!, которые практически полностью дублируют новые инструкции SSE у процессоров Pentium III. Как всегда, у AMD подход несколько pragmatичнее, и досконально изучив технологию Intel, компания добавила свои новые инструкции, основательно их оптимизировав. Таким образом, можно предположить, что и на этот раз решение AMD будет капельку удачнее (хотя и наверняка будет меньше поддерживаться разработчиками). Что касается производительности, то согласно официальным данным тестов Athlon превосходит Pentium III аналогичных тактовых частот (600 МГц III, правда, еще не выпущен) на 35-40 процентов как в целочисленных, так и, на удивление, в тестах с плавающей запятой. Сама же AMD еще больше любит сравнивать свое детище с самым производительным Intel'овским процессором Pentium III Xeon — тут, по официальным данным, Athlon превосходит и его, правда, всего на 5-10 процентов. Совсем немало, особенно для процессора, который стоит от 289 (500 МГц-версия) до 699 (600 МГц) долларов. Единственная проблема на пути к дальнейшему вытеснению Intel с рынка теперь уже высокопроизводительных процессоров заключается в том, что AMD, как всегда, не способна справиться со спросом, который на этот раз превышает предложение в десятки раз. Процессоры Athlon сразу же после своего появления стали страшнейшим дефицитом, и цены на них мгновенно скакнули по крайней мере на сотню долларов вверх. Производственные проблемы не позволяют AMD выпускать Athlon по-настоящему массово, чтобы найти этот процессор в продаже, вам придется очень постараться. Мы же постараемся заполнить его для тестирования и рассказать вам в скором времени все о революции AMD.

Вторая сегодняшняя новость пришла из любимого источника — гоночного чемпиона 3D-акселераторов. На этот раз героям дня вновь пытаются стать компании 3Dfx, которая постепенно начала самостоятельно распускать слухи вокруг своего нового чипсета, который привез сменить на рынке Voodoo 3 (и, что еще приятнее для 3Dfx, всякие там TNT 2, Savage 4 и прочих конкурентов).

Новый чипсет под кодовым названием Napalm (3Dfx) официально заявила, что обязательно придумает ему другое название, и это точно не будет Voodoo4) станет первым серьезным шагом 3Dfx в разработке 3D-чипов с момента создания Voodoo. Во-первых, в нем будет использоваться совершенно новый геомет-

рический сопроцессор, который разработала компания Mitsubishi, и который, по словам очевидцев (слушарок спутников) обладает совершенно уникальными возможностями. Второй базовый чип, который разработан 3Dfx самостоятельно, будет выпускаться по 0,25 мкм-технологии, и будет работать на тактовой частоте около 200 МГц (в базовой версии) и до 300 МГц в версиях разогнанных. 2D-часть плат будет формироваться из стандартного ядра Banshee, так что в этой части никаких сюрпризов не предусматривается. Начиная с четвертого поколения, карты 3Dfx наконец-то начнут поддерживать 24- и 32-битный рендеринг, что должно резко улучшить качество картинки. Сверхъбольших текстур Napalm, похоже, так и не станет поддерживать, хотя у нас имеются некоторые подозрения, зачем же тогда картам на базе Napalm 64 или 128 Мб оперативной памяти? Как и в NV10 от NVidia, поддерживается аппаратный обсчет сцен, резко снимающий нагрузку с центрального процессора. Полная поддержка Direct X 7.0 со всеми его технологическими наворотами, абсолютно новая технология генерации освещения. Все это обещается выпустить в начале следующего года, а если повезет, и то в конце нынешнего. Если все, о чем говорят 3Dfx — правда, то у NV10 действительно появится серьезный соперник, да еще и усиленный самым ходовым именем на рынке. А теперь новости с рынка так называемых «игровых манипуляторов», то есть джойстиков, рулей и прочих экзотических девайсов.

Знаменитая компания Thrustmaster выпустила недавно свою версию руля с force feedback, и немедленно представила свое творение на тестирование в наш журнал. Называется творение Thrustmaster Formula Force GT (а в Америке руль проходит под названием Nascar Force GT — как оригинально, право). Несмотря на изрядную долю скептицизма, связанную с современным состоянием force feedback-технологии (которая обычно заключается лишь в усиленном дребезжании джойстика или в его резко усложняющейся управляемости), Thrustmaster и здесь удалось сделать очень многое, создав по-настоящему достойный продукт.

Formula Force GT — полный комплект, состоящий из руля и педалей, достаточно тяжелых, больших и солидных. Собственно руль выполнен из особого прорезиненного материала, благодаря которому руки никогда не потеют и не соскальзывают с поверхности. Четыре программируемые кнопки на самом руле (подобные тем, что имеются в настоящих болидах F1) позволяют вам назначить для них любые функции: от переключения скоростей до смены видов оружия. Для газа и тормоза (если не хочется использовать педали) имеются две очень удобные рукоятки прямо под «баранкой». Коробка передач выполнена достаточно просто, но функционально. Вверх-вниз, вверх-вниз...

Force GT легко крепится к столу, при помощи специальных держателей, которые крепко-накрепко прижимают его к поверхности, — главное, что в любой момент вы можете освободить пространство буквально за полминуты. Thrustmaster сделала Force GT совместимым сшиной USB, это чуть ли не первое игровое устройство на рынке, совместимое с новым стандартом, который, напомню, уже давным-давно стал

привычным для производителей железа, но почему-то распространяется не так быстро, как хотелось бы его создателям. В дополнение к разъему USB, вы можете подключить Force GT и к стандартному порту COM (хотя в этом случае забывание одного из каналов IRQ вам гарантировано). Инсталляция — это, пожалуй, одно из немногих слабых мест в непробиваемой броне Force GT. Во время установки программного обеспечения от вас требуется безуспешное выполнение инструкций, иначе компьютер не сможет определить наличие в системе руля. Тем не менее, если все делать правильно, то проблем возникнуть не должно — однако Thrustmaster должна подумать об упрощении инсталляции. В действии Force GT представляет собой совершенно невероятное устройство. В

CU-News

<http://www.gameland.ru>

СТРАНА ИГР

Демо-версии новых игр.

Патчи.

Видео.

Демо-версии игр:

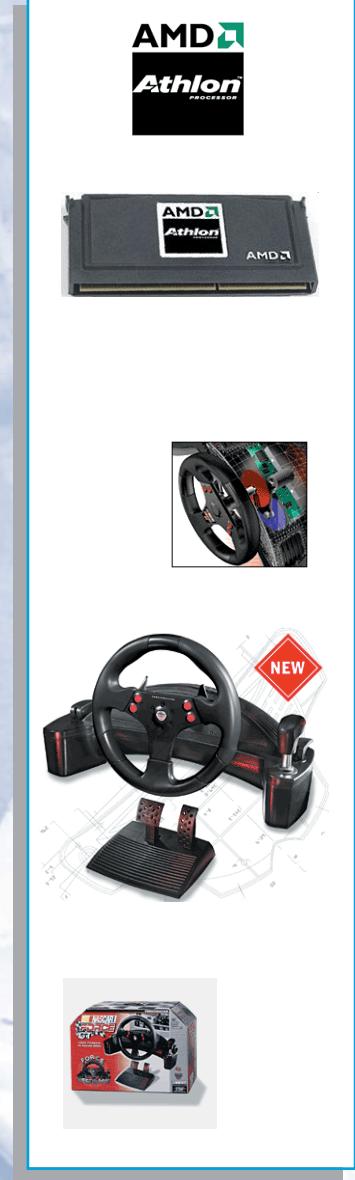
- Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast Beta 3
- Machines v1.15
- Warzone 2100 v1.05
- Imperialism II: Age of Exploration v1.03
- Fighting Steel v1.01
- Outcast Patch 2
- Thrust, Twist and Turn (редактор трасс и патч 1.1)
- Новая компания StarCraft Myth's.

Патчи:

- M.I.A.: Missing in Action v1.02
- X-Wing Alliance v2.02
- Star Trek: Starfleet Command
- Traitor's Gate
- X - Beyond the Frontier

Includes

DUNGEON KEEPERS 2



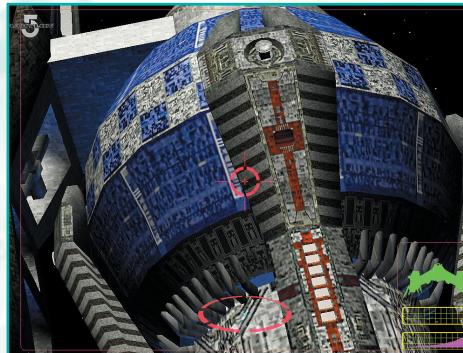
Игровые новости



M

Babylon 5 получает новое имя

ногострадальный грандиозный проект **Sierra Studios** по мотивам сериала **Babylon 5** в очередной раз обогатился огромным количеством новых подборностей. Пожалуй, такого информационного прорыва в истории проекта не было никогда. Прямо даже, не поймите меня неправильно, начинает складываться такое подозрительное мнение, что игра по **Babylon 5** все-таки когда-нибудь появится. И в обозримом будущем. Так или иначе, теперь детице **Sierra** официально называется **Babylon 5: Into the Fire**. При этом игра, похоже, будет иметь множество сходных черт с сериалом **Wing Commander**. Специально для **Into the Fire** был отснят практически целый эпизод с участием нескольких старых и новых актеров сериала и с абсолютно новым сюжетом, который пока держится в строжайшей тайне. В процессе



развития сюжета мы сможем побывать как в уже давно знакомых местах, так и увидеть что-то совершенно новое, еще не появлявшееся на малом экране. Выход **Babylon 5: Into the Fire** пока планируется на Рождество.

Half-Life Chronicles: Нескучное ожидание Opposing Force

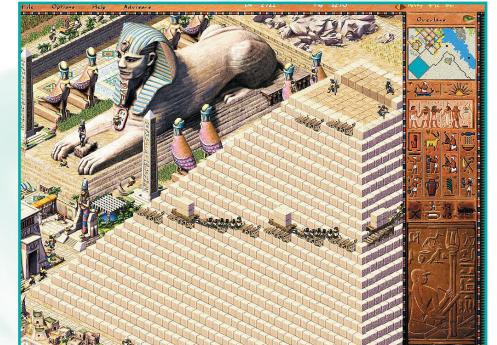
Не успела **Gearbox Studios** объявить о создании официального expansion pack'a для всеми обожаемого **Half-Life** и сообщить игровой общественности о формировании звездной команды дизайнеров **multiplayer-карт** (среди которых и наш любимец **Levelord**), как другая, еще более бойкая и оригинально мыслящая команда **Radioactive Software** решила продолжить это блажее дело. В свежеанонсированной кампании к **Half-Life** под названием **Half-Life Chronicles** вам поочередно, день за днем будут предлагать загружать все новые и новые **single-player** миссии к **Half-Life**, которые в целом образуют совершенно новый сценарий с новым сюжетом и даже свежими оружейно-монстровыми идеями. Начиная с середины июля кусочки **Chronicles** будут появляться на официальном сайте **Radioactive** практически ежедневно, а в каждом из разовых эпизодов будет насчитываться до 15 индивидуальных карт. Всем фанатам настоятельно рекомендуем заглянуть на www.radioactivesoftware.com, а мы со своей стороны приложим все усилия к тому, чтобы эти кампании увидели свет и на нашем демо-диске.

GOD готов к бою

После достаточно продолжительного затишья, связанного с отсутствием у знаменитого хулиганского издательства готовых к выпуску проектов, **Gathering of Developers** вновь готова выйти на тропу войны. Этим летом сразу два сильных проекта **GOD** примут участие в борьбе за кошельки мирных американских геймеров. Уже 26 июля свежее творение **TRI**, гражданско-спортивный авиаимитатор **Fly!**, появится на полках магазинов, раньше, чем близким конкурентам и **Looking Glass** успеют выпустить свой **Flight Unlimited III**. Ну а парой дней спустя свет увидит и другой весьма ожидаемый проект — **RPG** от культовой команды создателей **Flashback Delphine**, хорошо известный нашим читателям **Darkstone**. Не стоит забывать, что впереди есть еще и **Falk2**, и **Psycho Circus**, и **Grand Theft Auto 2**, и еще многое другое. Так держать, **GOD**!

Импрессионизм Pharaoh

Опять новость из стена **Sierra** — прямо наваждение какое-то. Команда **Impressions**, созиавшая великолепный сериал **Caesar**, как вам известно, вновь взялась за старое, но теперь адаптирует древнеримские законы к пескам египетской пустыни. В новом проекте **Pharaoh** все точно так же, как и раньше, но... по-другому. Во-первых, игра стала на несколько порядков красивее (о чем красноречиво говорят представленные скриншоты), во-вторых,



серьезнейшим образом переработана экономическая модель, да и добавление тактическо-военной части игровой процесс испортить не должно. **Sierra** планирует выпустить игру к концу года, и, судя по темпам работы **Impressions**, в особенности над своим сверхкрасивым сайтом www.pharaoh1.com, это им с легкостью удастся.

Гарри Каспаров vs. The World

Наверное, самая грандиозная шахматная партия началась в июне на сайте **Microsoft Gaming Zone**. Благодаря идее компании **Microsoft** чемпион мира по шахматам Гарри Каспаров согласился принять участие в шахматной партии против всех посетителей сайта **zone.com**. В начавшейся партии может принять участие каждый желающий. Система такова — мастер делает ход, который публикуется на специальной странице на **zone.com**, а потом его соперники вносят свои предложения по ответным действиям. Тот ход, который получит одобрение максимального числа игроков, и будет реализован. Помогают простым людям советами и консультациями четыре молодых гроссмейстера, специально нанятые **Microsoft** для того, чтобы матч продлился как можно дольше и не закончился бы вдруг «детским матом». Конечно, у человечества нет никаких шансов побороть шахматного гения, однако задумку можно считать невероятно удачной.

Volition анонсирует Summoner

Команда разработчиков **Freespace**, уже ставшая весьма известной **Volition Inc**, анонсировала совершенно неожиданный и грандиозный проект. **Summoner** — экстравагантная трехмерная **RPG**, выполненная на совершенно новом графическом движке, которая берет все самое лучшее из японских и американских традиций создания ролевых игр. Узнаваемые и милые сердцу персонажи, серыйский сюжет, десятки красивейших городов (рабочие скетчи просто поражают воображение), перспектива от третьего лица, полная трехмерность и серьезная интерактивность окружающего мира. Плюс ко всему ролевая система, близкая к



Star Wars: Episode One Phantom Menace

Жанр: action
Издатель: Lucas Arts
Разработчик: Lucas Arts

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

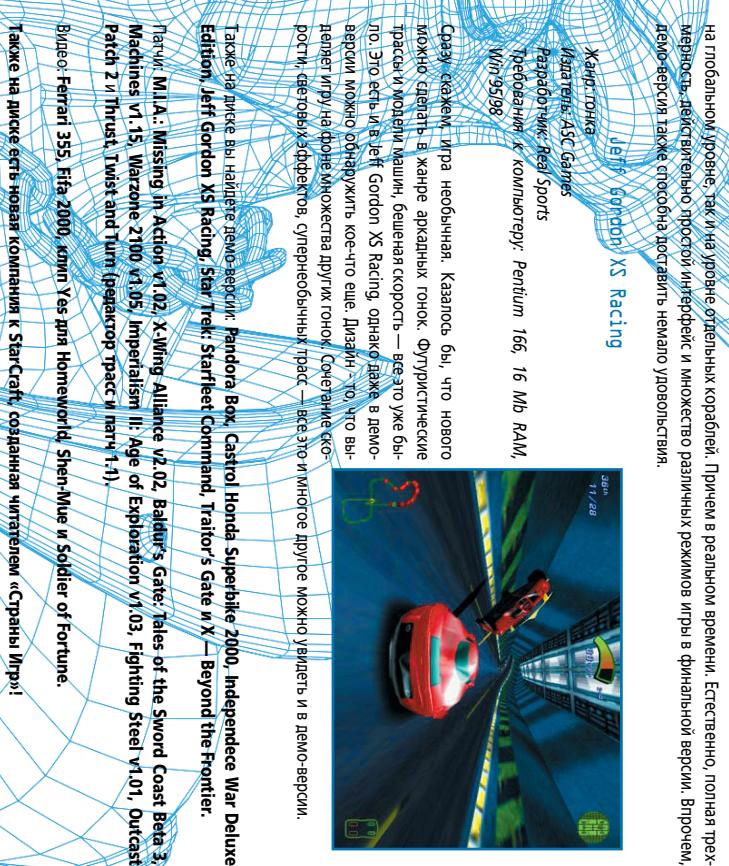
Расчет Lucas Arts оказался очень точным. Игра, словно скопированная с суперпротупированного фильма, как минимум, будет пользоваться успехом в самых широких кругах. Phantom Menace не блещет гениальными изысками и не покоряет своей, прям-таки скажем, не правильное управление. Но... достаточно одного самого поверхностного взгляда на эту демо-версию, чтобы понять, что значит это «но».



У **MechWarrior 3** множество плюсов, и вообще это великолепная игра, но все же некоторые нарекания в адрес неповоротливых ребят из **Zipper** и **Microprose** вызывала длина основной кампании. Всего три больших миссии, разбитых на кусочки, да еще и на одной-единственной планете — это как-то несерьезно для шедевра, находившегося в разработке на протяжении трех лет. Тем не менее, исправлять свои ошибки выпуск expansion pack'a **Hasbro Interactive** вовсе не торопится. И хотя набор дополнительных миссий уже анонсирован, сроки его появления вызывают в сердцах поклонников **MW3** лишь злобу и нетерпение. Вновь поиграть в **MechWarrior 3** нам удастся лишь в декабре, когда и появится в продаже долгожданная **Expansion**. Пока же ребята из **FASA** предлагают нам развлечься еще одним забавным проектом — усовершенствованным, дополненным и переделанным изданием **MechCommander**, которое выйдет в октябре под названием **Compilation**.

Dynamix анонсирует Tribes Extreme

В продолжающемся потоке экстраординарных новостей от **Sierra** мы заметили и еще одно странное известие. Команда **Dynamix**, окончательно угробившая сериал **StarSiege** бездарной третьей серией, по всей видимости, решила переключиться и на более удачливые смеховые проекты. Так знаменитый **multiplayer-ый StarSiege: Tribes**, по мнению **Dynamix**, тоже может превратиться в отличную одиночную игру. В **Tribes Extreme** задействован слегка модифицированный движок **Tribes**, а на



Fighting Steel

Жанр: тактический симулятор
Издатель: SSI
Разработчик: SSI

Требования к компьютеру: Pentium 133, 64 Mb RAM, Win 95/98



Outcast

Жанр: action/adventure
Издатель: Infogrames
Разработчик: Arreal

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

Star Wars: Episode One Phantom Menace

Жанр: action
Издатель: Lucas Arts
Разработчик: Lucas Arts

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

Half-Life Chronicles: Нескучное ожидание Opposing Force

Жанр: action
Издатель: ASC Games
Разработчик: Real Sports

Требования к компьютеру: Pentium 166, 16 Mb RAM, Win 95/98

MechWarrior 3

Жанр: стратегия

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

Pharaoh

Жанр: стратегия

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

Summoner

Жанр: RPG

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

Tribes Extreme

Жанр: стратегия

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

Volition

Жанр: RPG

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

StarCraft

Жанр: стратегия

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

Fighting Steel

Жанр: стратегия

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

Star Wars: Episode One Phantom Menace

Жанр: стратегия

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

Half-Life Chronicles: Нескучное ожидание Opposing Force

Жанр: стратегия

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

MechWarrior 3

Жанр: стратегия

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

Pharaoh

Жанр: стратегия

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

Summoner

Жанр: стратегия

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

Tribes Extreme

Жанр: стратегия

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

Volition

Жанр: стратегия

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

StarCraft

Жанр: стратегия

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

Fighting Steel

Жанр: стратегия

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

Star Wars: Episode One Phantom Menace

Жанр: стратегия

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

Half-Life Chronicles: Нескучное ожидание Opposing Force

Жанр: стратегия

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

MechWarrior 3

Жанр: стратегия

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

Pharaoh

Жанр: стратегия

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

Summoner

Жанр: стратегия

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

Tribes Extreme

Жанр: стратегия

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

Volition

Жанр: стратегия

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

StarCraft

Жанр: стратегия

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

Fighting Steel

Жанр: стратегия

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

Star Wars: Episode One Phantom Menace

Жанр: стратегия

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

Half-Life Chronicles: Нескучное ожидание Opposing Force

Жанр: стратегия

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

MechWarrior 3

Жанр: стратегия

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

Pharaoh

Жанр: стратегия

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

Summoner

Жанр: стратегия

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

Tribes Extreme

Жанр: стратегия

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

Volition

Жанр: стратегия

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

StarCraft

Жанр: стратегия

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win 95/98

Fighting Steel

Жанр: стратегия



Игровые новости

Сенсация!!! Eidos вскоре покажет четвертый Tomb!

И произойдет это знаменательное событие двадцатого июля. В этот знаменательный день на сайтах **Gamespot** будут помещены ЧЕТЫРЕ(!!!) скриншота из этой эпохальной игры, а также интервью с ее разработчиками. Эту информацию мы сможем опубликовать уже через неделю, чем мы обязательно и воспользуемся.

Resident Evil 3 Nemesis поступит в продажу в сентябре

Правда, пока лишь в Японии. Во всем же остальном мире данная игра появится на прилавках магазинов в декабре. Из других же **Capcom**'овских новостей нам осталось добавить лишь то, что примерно в то же время это издательство планирует выпустить на **Dreamcast** вторую часть своей первой трехмерной драки **Star Gladiators**, получившей название **Plasma Sword**. Ну и, наконец, до нас недавно дошла первая информация по поводу секретной **Capcom**'овской RPG для этой платформы **Emblem of Bishou**. По сообщению японских игровых журналов, дизайнер персонажей в этой игре займется ни кто иной, как бывший главный художник **Square**, прославившийся своей работой над первыми шестью частями знаменитого сериала **Final Fantasy**. В свою очередь сама

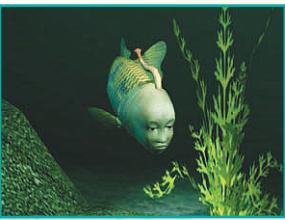
Square вскоре намерена анонсировать свою новую mega-RPG

Которой станет ни что иное, как продолжение популярного **Chrono Trigger**'а. И хотя официальной информации по этому поводу пока не поступало, большинство японских журналистов на 99% уверены в том, что это именно так. Называться же данная игра, над которой, по слухам, будет работать часть оригинальной команды разработчиков за исключением автора сценария и художника (они сегодня работают над реализацией своего нового проекта **Dragon Quest VII** для **Enix**), будет **Chrono Cross**. Правда это или нет, мы узнаем уже в середине июля, когда **Square** проведет по этому поводу официальную пресс-конференцию. А тем временем до нас успели дойти слухи, что в недрах **Square** приступили к работе над воплощением в жизнь второй части ее **RPG Xenogears**. Когда и на какую платформу будет выпущена эта игра, никто пока не знает.

Разработкой четвертого Crash Bandicoot'a займется команда Eurocom

И выйдет он на **PlayStation**. Но не печальтесь — это пока лишь слух, хотя и очень правдоподобный. Оригинальная команда разработчиков этого сериала **Naughty Dog** уже успела официально объявить о том, что следующую версию **Crash**'а на **PlayStation** они делать не будут. Вместо этого они решили разделиться на две команды, одна из которых готовит для **Sony** гонку **Crash Team Racing**, а вторая — неизвестно что и неизвестно для кого. В свою очередь, оставить изголодавшуюся по очередным приключениям **Crash**'а **PlayStation**'овскую аудиторию реальный владелец этой торговой марки — компания **Universal** — явно не собирается. Именно поэтому идея найти другой команды разработчиков для реализации четвертого **Crash**'а нам не кажется такой уж невероятной. Из других новостей, касающихся игр от **Sony**, хотелось бы выделить анонс выхода в конце этого года в Японии второй серии популярной **RPG Wild Arms** для **PlayStation**, главным отличием которой от оригинала станет ее полная трехмерность.

AD&D (хотя и не повторяющая классические расклады), и запланированное наличие **multiplayer-режима**. Судя по первым скриншотам, информации и, в особенности, картам миров, которые **Volition** собирается представить на наш строгий суд, игра имеет все шансы стать самым желанным **RPG-проектом** этого года. Уже в следующем номере «СИ» вы непременно узнаете о **Summoner** намного больше.



Nintendo официально анонсировала новую игру из серии Zelda

Для платформы **Nintendo 64**. Как и ожидалось, эта игра получит в Японии название **Zelda 64 Gaiden**. Таким именем обычно называют в Японии сборники дополнительных миссий или игры, не являющиеся полноценными продолжениями оригинальных продуктов. Кроме этого **Nintendo** объявила о том, что она намерена отказаться от выпуска таких игр, как **Kirby 64**, **Super Mario RPG 2**, **Fire Emblem 64** и **Mother 3** на своей мистической платформе **64DD** и перевести их на картриджи.

В свою очередь в Америке данная компания официально объявила последние даты выходы своих новых игр. В соответствии с ними нам стало известно, что, скажем, **Jet Force Gemini** и **Starcraft** выйдут на **N64** в конце сентября, **Donkey Kong 64** — в конце ноября, а **Perfect Dark** и **Excitebike 64** — в начале декабря. Все остальные проекты, включая **Pokemon Stadium**, **Eternal Darkness**, **Ridge Racer(r) 64**, **Mini Racers**, а также **Mario Artist & Camera** были отложены до следующего года.

Последние новости от Sega

Которая продолжает удивлять нас своими безумными проектами. Начнем с того, что данное издательство объявило о том, что оно намерено выпустить в Японии и во всем остальном мире свою собственную версию искусственного домашнего животного, в данном случае — жуткого говорящего монстра по имени **Seaman**. Эта игра для **Dreamcast** будет снабжена микрофоном, с помощью которого вы сможете общаться со своим любимцем в телевизоре. А для особых фанатов таких игр **Sega** намерена выпустить ограниченным тиражом специальную версию **Seaman**'овского **Dreamcast**'а, отличающегося от обычного наличием у него прозрачного корпуса.

Из более серьезных новостей от этой компании хотелось бы отметить прошедшую недавно премьеру ее новой гонки для игровых автоматов под названием **Ferrari F355 Challenge** — последнего проекта легендарного **Yu Suzuki**. Данная гонка, созданная при активном участии концерна **Ferrari**, как мы уже сообщали вам ранее, работает на трех **Naomi**, каждая из которых генерирует изображение на один из трех экранов для достижения панорамного эффекта. Кроме этого, в отличие от всех аркадных гонок данную игру можно будет по праву назвать настоящим симулятором. К примеру, наряду с педалями газа и тормоза, в кабине **F355 Challenge** предусмотрена педаль сцепления, а все ее шесть трасс были скопированы с реальных прототипов. В той гонке игрокам будут доступны 3 режима: **practice**, **racing** и **driving**. Более подробную информацию по этому проекту мы вам расскажем позже, когда данная игра поступит в залы игровых автоматов Европы (это произойдет осенью этого года). Как уже сообщалось раньше, **Ferrari F355 Challenge** уже была объявлена к переводу на **Dreamcast**.

Из других сегодняшних новостей осталось отметить анонс начала разработки продолжения популярной игры **Top Skater** для **Naomi** и **Dreamcast**, которая должна будет появиться в продаже весной следующего года, а также официальную отмену анонсированного еще в прошлом году проекта **Geist Force**.

Namco по слухам приступила к разработке Time Crisis 3

Причем эксклюзивно для **PlayStation**. По сообщению американских журналистов, разработкой данного проекта сегодня занимается американское отделение **Namco**, тогда как на переводе второй части этой серии с игровых автоматов на домашнюю платформу пока был поставлен жирный крест. Возможно, все это неправда, и мы еще сможем поиграть в великолепный **Time Crisis 2** перед экранами своих телевизоров. Однако **Namco** по этому поводу пока ничего не говорит. А тем временем продюсер **Soul Calibur** для **Dreamcast** недавно проговорился о том, что следующим проектом **Namco** для этой платформы может стать некая приключенческая игра по типу **Resident Evil**. Также поговаривают, что эта игра будет являться продолжением древнего хита от этой компании под названием **Splatterhouse**.

CU-News

e@shop

<http://www.e-shop.ru>

Компьютерные игры
с доставкой на дом,
дешевле, чем
в магазине

Открылся филиал
в Санкт-Петербурге
e-mail: eshop@litepro.spb.ru
телефон: (812) 311-8312

Заказ по интернету:
<http://www.e-shop.ru>
e-mail: eshop@gameland.ru
телефон: (095) 258-8627
доставка по Москве: \$3
по московской области: \$5-\$8



Ultima Online: Second Age
Издатель: Electronic Arts



Myth II (рус. док.)
Издатель: Bungie Software
NEW



Lands of Lore III (рус.)
Издатель: Westwood



Colin McRae Rally
Издатель: Codemasters



Blood 2: The Chosen (рус. док.)
Издатель: GT Interactive
NEW



Red Line (рус. док.)
Издатель: Accolade



X-Files: The Game (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts



Star Craft: Brood War
Издатель: Blizzard



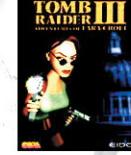
Turok II (рус. док.)
Издатель: Acclaim
NEW



Sports Car GT (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts



Recoil (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts



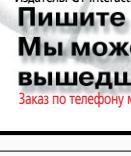
Need for Speed III (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts



Tom Raider III (рус. док.)
Издатель: Eidos



Armageddon
Издатель: Electronic Arts



Abe's Exodus (рус. док.)
Издатель: GT Interactive



EverQuest
Издатель: 989 Studios



Super Bike (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts



Агония Власти 2 (рус.)
Издатель: Бука



Recoil (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts



Dungeon Keeper (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts



Armageddon
Издатель: Electronic Arts



Populous: The Beginning
Издатель: Bullfrog



Dune 2000 (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts

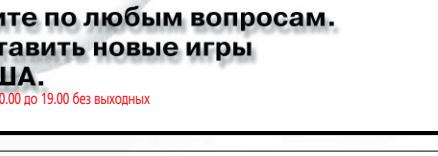
Полностью на русском языке



SimCity 3000
Продолжение легендарной серии игр, симулятор жизни современного мегаполиса.



Populous: The Beginning
Особая прелест игры заключается в том, что будучи стратегической по жанру, игра использует в своей структуре абсолютно иные элементы.



Dune 2000
Пишите и звоните по любым вопросам.
Мы можем доставить новые игры
вышедшие в США.

Заказ по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных



ВНИМАНИЕ! В августе



Внимание!

С августа «Страна Игр» переходит на новый формат. Теперь «Страна Игр» будет толще, ярче и интереснее. А обложки опять станут глянцевыми и красивыми. Печататься журнал будет в Финляндии на качественной бумаге.

**Толще,
Ярче,
Интереснее!**

ВСТРЕЧАЙТЕ:

И еще одна супер-новость!

В августе выйдет новая газета о компьютерных играх —

«Страна РС Игр».

Газета только для поклонников игр на РС.

Никаких приставок, самая свежая информация и самые авторитетные авторы. И еще много новых идей и интересных тем в новом издании.



содержание CD



**Star Wars:
Episode One Phantom Menace**

Жанр: action

Издатель: Lucas Arts

Разработчик: Lucas Arts

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win'95/98

Расчет Lucas Arts оказался очень точным. Игра, словно скопированная с суперпопулярного фильма, как минимум, будет пользоваться успехом в самых широких кругах. Phantom Menace не блещет технологическими изысками и не покоряет своей, прямо-таки скажем, не особенно оригинальной концепцией. Более того сложно не обратить внимание на графические баги и слегка «неправильное» управление. Но... достаточно одного самого поверхностного взгляда на эту демо-версию, чтобы понять, что значит это «но».



Outcast

Жанр: action/adventure

Издатель: Infogrames

Разработчик: Appeal

Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win'95/98

Outcast в известном смысле можно назвать игрой следующего поколения. Как по концепции, так и по исполнению. Вам предстоит отправиться в опасное путешествие по параллельным мирам, буквально смоделированным разработчиками. Сочетание невероятно динамичного action и захватывающих элементов adventure превращает игровой процесс в нечто окончательно оригинальное. Ну а воксельный движок лишь усилит ваши впечатления от Outcast.

Fighting Steel

Жанр: тактический симулятор

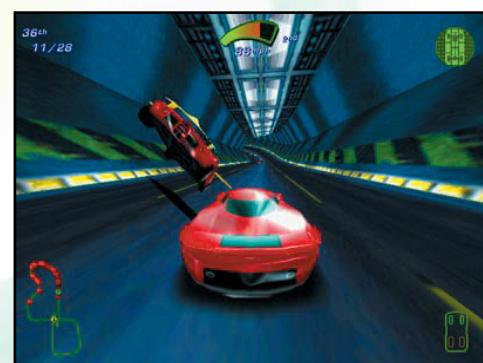
Издатель: SSI

Разработчик: SSI

Требования к компьютеру: Pentium 133, 64 Mb RAM, Win'95/98



Похоже, жанр военно-морских тактических симуляторов становится все более популярным. Естественно, SSI никак не может находиться в стороне от этого процесса. Суть игрового процесса состоит в командование британским, немецким, японским или американским флотом, причем управлять ими можно, как на глобальном уровне, так и на уровне отдельных кораблей. Причем в реальном времени. Естественно, полная трехмерность, действительно простой интерфейс и множество различных режимов игры в финальной версии. Впрочем, демо-версия также способна доставить немало удовольствия.



Jeff Gordon XS Racing

Жанр: гонка

Издатель: ASC Games

Разработчик: Real Sports

Требования к компьютеру: Pentium 166, 16 Mb RAM, Win'95/98

Сразу скажем, игра необычная. Казалось бы, что нового можно сделать в жанре аркадных гонок. Футуристические трассы и модели машин, бешеная скорость — все это уже было. Это есть и в Jeff Gordon XS Racing, однако даже в демо-версии можно обнаружить кое-что еще. Дизайн — то, что выделяет игру на фоне множества других гонок. Сочетание скорости, световых эффектов, супернеобычных трасс — все это и многое другое можно увидеть и в демо-версии.

Также на диске вы найдете демо-версии: Pandora Box, Castrol Honda Superbike 2000, Independence War Deluxe Edition, Jeff Gordon XS Racing, Star Trek: Starfleet Command, Traitor's Gate и X - Beyond the Frontier.

Патчи: M.I.A.: Missing in Action v1.02, X-Wing Alliance v2.02, Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast Beta 3, Machines v1.15, Warzone 2100 v1.05, Imperialism II: Age of Exploration v1.03, Fighting Steel v1.01, Outcast Patch 2 и Thrust, Twist and Turn (редактор трасс и патч 1.1).

Видео: Ferrari 355, Fifa 2000, клип Yes для Homeworld, Shenmue и Soldier of Fortune.

Также на диске есть новая компания к StarCraft, созданная читателем «Страны Игр»!

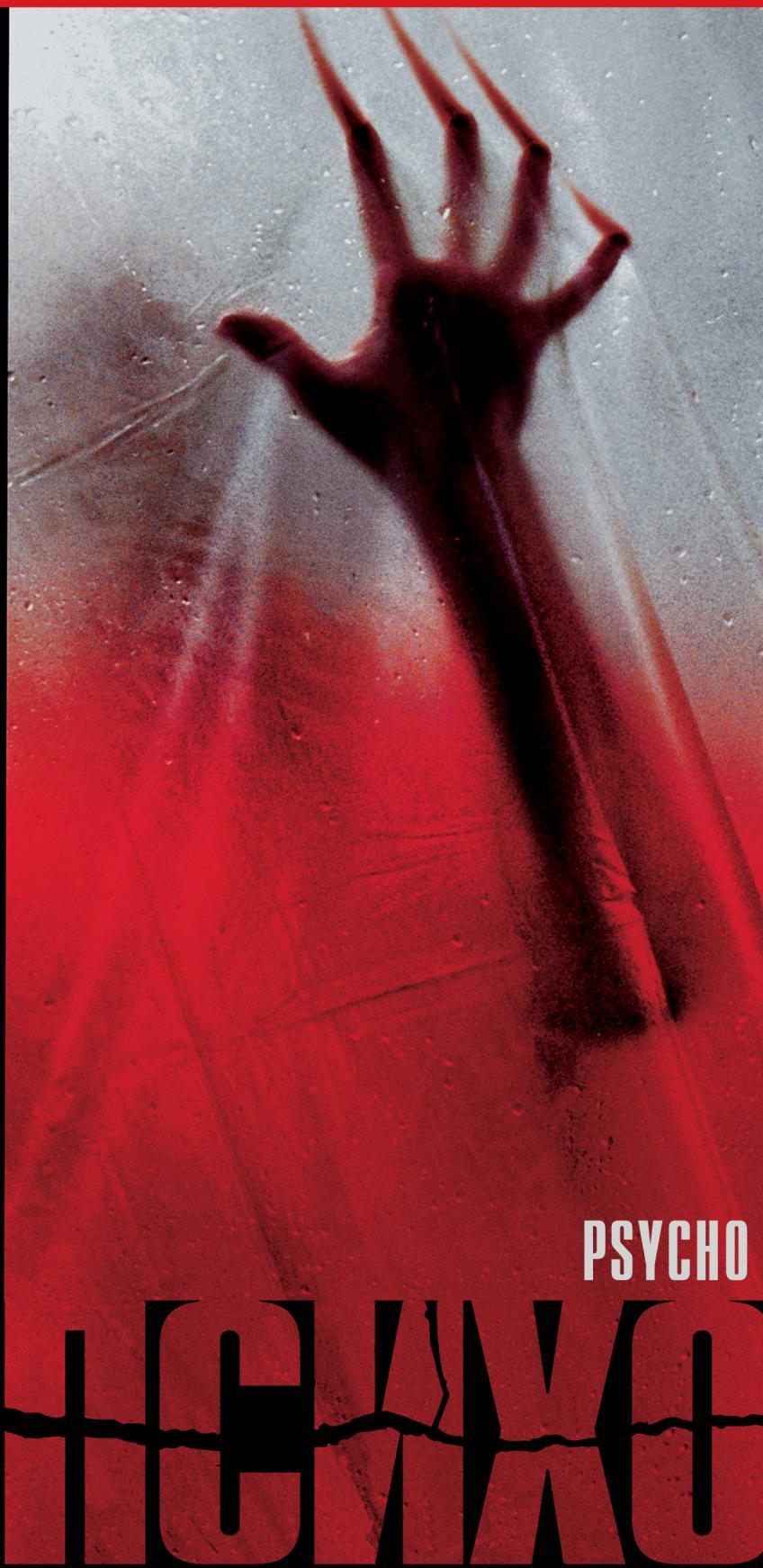
CU-News

ПРЕМЬЕР ВИДЕО ФИЛЬМ

ПРЕДСТАВЛЯЕТ

В ИЮЛЕ НА ЛИЦЕНЗИОННОМ ВИДЕО

РИМЕЙК
САМОГО
ЗНАМЕНИТОГО
ФИЛЬМА
АЛЬФРЕДА
ХИЧКОКА



Сними комнату. Расслабься. Прими душ...в последний раз.

ЭНН ХЭТЧ, ВИНС ВОН, ДЖУЛИАННА МУР, ВИГО МОРТЕНСЕН

в новом фильме кульового режиссера ГАСА ВАН СЕНТА ("Мой маленький штат Айдахо", "Умереть за")

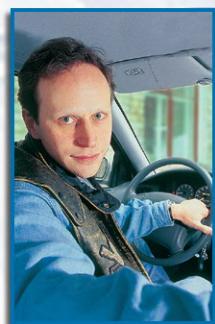
UNIVERSAL PICTURES AND IMAGE ENTERTAINMENT PRESENTS "ПСИХО" ВИНС ВОН ДЖУЛИАННА МУР ВИГО МОРТЕНСЕН УИЛЬЯМ Х. МЭЙСИ И ЭНН ХЭТЧ в роли мэрион крэйн МУЗЫКА БЕРНАРД ХЭРРМАНН МУЗЫКАЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР ДЭНИИ ЭЛФМАН КОСТЮМЫ БИТРИКС ЭРУНА ПАШТОР МОНТАЖ ЭМИ ДАДЛСТОН ХУДОЖНИК ТОМ ФОУДЕН ОПЕРАТОР КРИС ДОЙЛ ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР ДЭНИ ВУЛФ СЦЕНАРИЙ ДЖОЗЕФ СТЕФАНО ПРОДЮСЕРЫ БРАЙАН ГРЭЙЗЕР И ГАС ВАН СЕНТ РЕЖИССЕР ГАС ВАН СЕНТ

© 1998 UNIVERSAL STUDIOS, ALL RIGHTS RESERVED.



Все права на видео принадлежат ООО "Премьер Видео Фильм". Многоканальный тел./факс (095) 937-2700. • Эксклюзивный дистрибутор: "Премьер Дистрибуишн". Многоканальный тел./факс: (095) 937-2700, 737-7255. <http://www.premvf.ru>, E-mail: commerce@premvf.dol.ru. • Оптовые склады: Центральный: Малая Тульская, 25, тел. 737-7255; Мичуринский пр-т, 47, тел. 932-0804, E-mail: com47@premf.dol.ru; 13 Парковая ул. 27/4, тел. 464-6720, E-mail: tremol01@mtu-net.ru • Эксклюзивный дистрибутор в Санкт-Петербурге и Ленинградской области: Кинокомпания «СТВ», ул. Жуковского, 41, тел/факс: (812) 273-2058. • Эксклюзивный дистрибутор в странах Балтии: «Видео Экспресс», Латвия, Рига, ул. Бривибас, 169, тел/факс: (10), (371) 737-7777/720-4097. • Региональные дилеры: Новосибирск (3832) 181-160, 233-070, 231-665, ул. Советская, д. 17, agharta@usa.net, Web: sdnet.nsk.ru/~agharta; • Нижний Новгород (8312) 62-0288, ул. Бекетова, д. 37; • Екатеринбург (3432) 51-4650, 51-7765, ул. Вайнера, д. 25, compakt@dialup.mplik.ru. • Видео клуб «Премьер» Кассеты почтой: 129090, Москва, а/я 10. • Видеокассеты для проката: тел. (095) 159-4265

В борьбе обретешь ты право свое!



В

озможно, многие уже свыклись с мыслью, что будущее жанра **RPG** ищется в глобальных онлайновых проектах, а не в привычных однопользовательских играх. Однако возникают и вопросы: что это будут за проекты, насколько масштабными они окажутся и стоит ли, в конце концов, проводить там время?

Кое-какие ответы можно найти уже сегодня. Гигантские виртуальные миры, заселенные магами, рыцарями, демонами и монстрами, потихоньку наполняют Глобальную Сеть. Многие из них уже сейчас чрезвычайно велики, требуется от одного до трех дней реального времени, чтобы добраться пешком от края до края (*EverQuest*, *Asheron's Call*, *Ultima Online*, и т.д.). И давно уже никого не удивляет, что за каждым наделенным свободой воли персонажем скрывается человек из плоти и крови.

Именно такой, а возможно и еще масштабнее, и хотел бы видеть Ролевую Игру Будущего Ричард Гарриот (**Richard Garriott**) — отец-основатель первого коммерчески успешного проекта из этой серии — *Ultima Online*. С ним, однако, спорит Воррен Спектор (**Warren Spector**), также принимавший участие в создании нескольких серий *Ultima*: «Ричард и я согласны в том, что в Игре Будущего геймеры должны попадать в мир, который для них окажется не менее «настоящим», чем тот, в котором мы сейчас находимся. Однако наше главное «мировоззренческое» отличие проистекает из разности приоритетов, которыми мы руководствуемся. Ричард полагает, что самое важное для ролевой игры — это создать колоссальный и переменчивый мир, тогда как я считаю необходимым сосредоточиться на игровом процессе (**gameplay**), возможно, даже в ущерб масштабам того мира, где происходит игра...»

Что ж, старый девиз **Origin** и звучал-то как раз так, как любит Гарриот: «Мы создаем миры». А с недавних пор мечта Лорда Бритиша (псевдоним Р.Гарриота в **UO**) стала еще ближе — **Origin** заявила, что будет выпускать только онлайновые игры-миры (включив сюда и серию *Wing Commander*).

Насколько же бесспорен отказ от однопользовательских проектов? Конечно, *Ultima Online* на сегодняшний день можно признать чрезвычайно успешной со всех точек зрения. Да и выход в свет многочисленных **ORPG** следующего, третьего поколения, развивающих идеи предшественники, свидетельствует в пользу верности предсказаний Гарриота о тенденциях развития жанра. И все же, все же...

Попадая в густозаселенный онлайновый мир и

пытаясь найти свое «место под солнцем» посреди толп наделенных свободой воли персонажей (например, в том же *EverQuest*), онлайновый геймер не только сталкивается с отсутствием четкого, последовательно раскрываемого сюжета. Не меньшим испытанием (сужу по своему первому знакомству с **UO**) становится и полное отсутствие ощущения избранности, «божественности» — непременного атрибута любой однопользовательской игры. Ведь согласно канонам жанра (еще не устаревшим окончательно!) суть игры в том, что именно вы, Игрок, рукоположены Судьбой на избавление мира от Зла, защиты Империи или свершения иных, не менее выдающихся деяний. Увы, но в многопользовательской **RPG** действуют куда более жестокие правила. Игрок — это лишь один из многих сотен или тысяч равноправных персонажей, и ему никогда не стать тем самым Единственным Героем (ну разве что убить Лорда Бритиша?).

Хорошо это или плохо? «Видимо, не совсем хо-

рошо... Скучно и неуютно», — скажет немного менее половины геймеров, купивших *Ultima*, но забросивших ее спустя месяц-другой онлайновых приключений. «Да, это то, что надо! — заявит большая часть фанатиков **ORPG**, проводящая в «Зазеркалье» лучшую половину жизни. — Тут все по-настоящему, каждый сам за себя, и сразу видно, кто сколько стоит».

Тем не менее, даже преобладание тех, кто считает, что в сложившейся концепции **ORPG** ничего менять не надо (их примерно 65%), не позволяет считать проблему увлечательности игрового процесса в онлайновых играх решенной. Сам Гарриот признает это: «Я хотел бы внести лучшие элементы однопользовательского режима в будущие версии **UO**. Возможно, это будет апгрейд уже существующей версии».

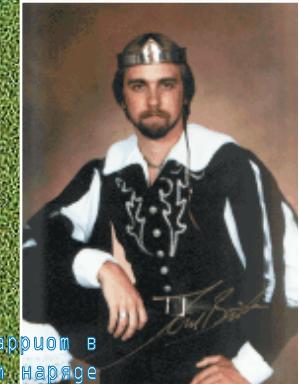
Как возможный вариант Гарриот рассматривает, например, такой — группа геймеров покидает Британию и отправляется в параллельный мир, где в полном соответствии с законами жанра их

ждет полноценный сюжет (*a la Baldur's Gate*), квесты, монстры и тому подобное. А в итоге, как и положено, игрок станет Героем, удовлетворит тщеславие и вернется обратно в многопользовательскую реальность.

При этом параллельный «мир для индивидуалов» никак не будет влиять на обычный онлайновый многопользовательский мир, а будет служить лишь средством против комплекса неполноценности у части геймеров. Гарриот надеется, что такой подход решит проблему, хотя при этом не устает замечать: «*Ultima Online* — всего лишь одна из моделей многопользовательских игр-миров, хотя и общепринятая на сегодняшний день. Но есть и другие подходы, с которыми мы постоянно экспериментируем...»

Что ж, их дело создавать миры, а нам, геймерам, предстоит там выжить!

CU-Online



Richard Garriott в средневековом наряде

ЭКСПЕРТ:

Таня ВИРЯСОВА (tvir@ioc.ac.ru)

Четвертый Чемпионат AMD PGL Весна '99. Итоги

Ч

етвертый Чемпионат Лиги Профессиональных Игроков **AMD Professional Gamers' League (PGL)** (www.pgl.com) сезона Весна '99, проходивший в мае этого года в Нью-Йорке, завершился непредвиденной и несколько неприятной сенсацией для хозяев-американцев.

Первые места в обеих категориях **Action (Quake II)** и Стратегия (**Starcraft**) завоевали северные соседи: канадцы **Bon «Kuin» Danan** из Монреаля и **Guillaume «XDs-Grrrr» Patry** из Бююпорта, Квебек. Американцы явно не ожидали такого поворота. Стопроцентный успех канадцев — сильный удар по самолюбию! Хозяева разочарованы, а кое-кто и обижен. В результате официальные заключительные пресс-релизы **AMD PGL** об этом событии гораздо сдержаннее, чем предварительные анонсы, а на официальном сервере Лиги (www.pgl.com) даже не помещены фотографии с Чемпионатом Весна '99. Все фотографии, опубликованные в настоящей статье, любезно предоставил из свое-

го архива Секретарь **PGL Garth Chouteau** по личной просьбе автора.

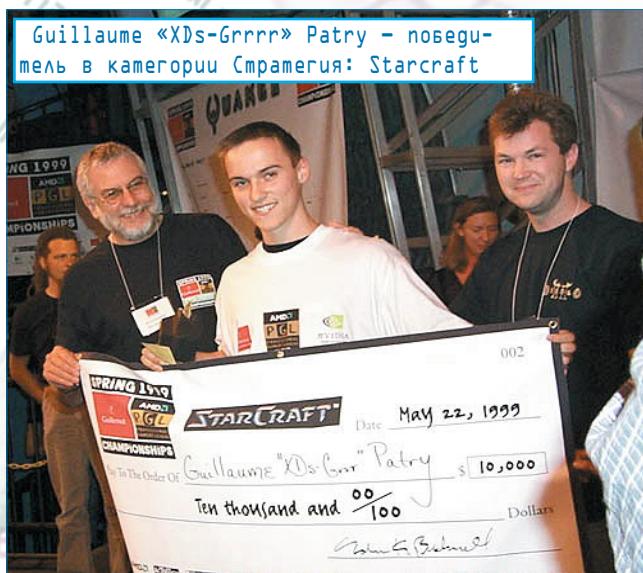
Первенство Лиги **AMD PGL** Весна '99 проходило 21-22 мая с.г. в Манхэттене, фешенебельном районе Нью-Йорка. Финалистов и гостей Чемпионата принимал **XS New York** (www.xsnewyork.com) — огромное, сверхсовременное кибер-кафе, расположенное в Таймс Сквер на пересечении 42-ой Стрит и Бродвея. Как выглядит **XS New York** изнутри? Представьте себе 2,2 тыс. кв. метров пространства на 3-х уровнях исключительно для развлечений, удовлетворяющих самые изысканные потребности фанатов игр любого возраста. Свыше 70 самых последних видеоигр и аттракционов с виртуальной реальностью, множество компьютеров с прямым подключением к Интернет, арена с лазерными эффектами площадью 400 кв. метров, закусочная и пивной бар. Звезды спорта и искусства — частые гости в **XS New York**. Здесь снимались эпизоды **The Rikki Lake Show**, модного шоу **Joe**



Председатель **Nolan Bushnell** и Секретарь **Garth Chouteau** на Четвертом Чемпионате AMD PGL Весна'99 в Нью-Йорке возле оригинала аркадной машины для игры в **PONG**



Guillaume «XDs-Grrrr» Patry

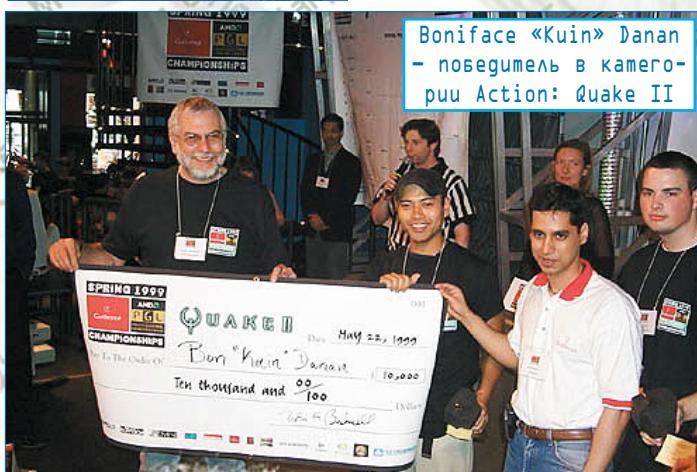


Boniface «Kuin» Danan

Первая профессиональная спортивная лига энтузиастов компьютерных игр AMD PGL быстро и успешно развивается. За полтора года за счет взносов спонсоров и заядлых фанатов Лига собрала фонд в 3 миллиона долларов, провела четыре Чемпионата, а победителям выдано свыше 350,000 долларов призами и деньгами (о предыдущем 3-ем Чемпионате AMD PGL и его победителе легендарном Thresh'e смотри «Страну Игр» №5 (38) 1999, стр. 19-20, или http://www.gameland.ru/magazine/online/clubs_Dol/Thresh.asp). Председателем PGL является Nolan Bushnell, более известный, как основатель Atari Corporation и создатель самой первой коммерческой видеоигры PONG.



Christopher «Pillars» Page - четвертое место в Starcraft



Boniface «Kuin» Danan - победитель в категории Action: Quake II

Boxer'a, постоянно проходят презентации и музыкальные представления. Уровень технического оснащения XS New York нам даже и не снился: две видео-стены размером 3х3 метра каждая, 30 видеодисплеев с диагональю от 26 дюймов, огромная в 50 кв. метров сцена включает участок, который гидравлически поднимается на 1,4 метра, лазерные эффекты и дымовая машина... На втором этаже кафе располагается платформа, с которой хорошо обозревается вся сцена. Видео стены имеют раздельные видеовходы, что позволяет отслеживать любого игрока в отдельности. Только представьте: морская пехота Quake или пехота Starcraft на огромных видео стенах площадью 9 кв. метров! Такое шоу многостоит... Феерическое действие Чемпионата разворачивалось в клубах дыма с множеством лазерных и световых эффектов. Зрители имели прекрасный обзор из любой точки помещения. Табло, брошюры с программами матчей и другие материалы помогали следить за ходом матчей.

Игрокам полагались отдельные комнаты для тренировок, полностью изолированные от зрителей, прессы и спонсоров. Журналисты встречались между матчами с игроками в специальной комнате для интервью. Вход в кафе был свободный, бесплатный для всех желающих. Более того, организаторы соревнований проводили лотереи для зрителей и раздали несколько дюжин входных призов и подарков — hardware и software, игры, постеры с автографами.

Все два дня велась прямая web-трансляция Чемпионата, которую проводила Jumpcat (www.jumpcat.com) и транслировала Vstream (www.vstream.com). Архивные материалы этого события можно найти на сайте PGL: <http://www.pgl.com/webcast/default.asp>.

16 лучших геймеров Северной Америки приняли участие в финальных играх Четвертого Чемпионата AMD PGL Весна '99 в двух категориях: Action (Quake II) и Страмегия (Starcraft). Двухдневная программа первенства оказалась очень напряженной и насыщенной. Каждый

шим образом (указаны имя, ник, фамилия, город и штат проживания):

Quake II

- 1) Bon «Kuin» Danan: Montreal, Canada
- 2) Erik «Vorador» Spoor: Amsterdam, NY
- 3) Sebastian «Sybek» Lenart: Mississauga, Ont., Canada
- 4) Kurt «Immortal» Shimada: Pleasanton, CA
- 5) с равным результатом поделили Alex «bad-habit» Pogozelski: McLean, VA и Gordon «K9-Gloucester» Luk: Los Angeles, CA
- 7) Jason «Jmaster» Siquig: Fremont, CA
- 8) Eric «DH-Sabotaj» Manfredi: Mundelein, IL

Один из героев предыдущего, 3-го Чемпионата AMD PGL 15-летний студент-второкурсник высшей школы из Pleasanton, штат Калифорния, Kurt «Immortal» Shimada, (смотри «Страну Игр» №5 (38) 1999, стр. 19-20, или http://www.gameland.ru/magazine/online/clubs_Dol/Thresh.asp) надеялся победить в Quake II в отсутствие легендарного Thresh'a, так как считал себя геймером №2 в мире, но в результате занял лишь 4-е место. Immortal еще слишком молод, ему пока трудно тягаться с более опытными игроками.

Победители Чемпионата Boniface «Kuin» Danan в категории Action: Quake II и Guillaume «XDs-Grrrr» Patry в категории Страмегия: Starcraft увезли домой по \$10,000 и примерно на \$4,000 призов. Оба чемпиона — канадцы, «Kuin» живет в Монреале, а «Grrrr» — в Бьюорпорте, провинция Квебек. Впервые за всю восемнадцатимесячную историю чемпионатов PGL победителями стали не американцы, а жители соседней северной страны. «Я подумываю о покупке автомобиля и, конечно же, о подарке или CU-Online двух для моей мамы в благодарность за ее поддержку», — сказал «Kuin» сразу же после победы. Оба победителя не новички в PGL, для каждого это уже второй чемпионат. «XDs-Grrrr» финишировал третьим на Чемпионате 3-го Сезона AMD PGL под именем «The-Insane-Frog», а «Kuin» занял второе место в Финальных играх 2-го Сезона. Таким образом, каждый из них заработал за последний год более \$22,000 (призами и деньгами), играя и побеждая на турнирах PGL.

Таблицу розыгрышь матчей в Quake II Четвертого Чемпионата AMD PGL можно найти на сайте PGL: http://www.pgl.com/schedule/s4_q2_finals.asp. Выберите на этой www-странице маленькие ссылки с номером игры, например QW-5, и они приведут вас к демкам и комментариям соответствующего матча. На сайте PGL есть демки всех Quake II матчей Чемпионата. Самым напряженным был, безусловно, финальный матч, в котором встречались Kuin и Vorador. Это была уже их вторая игра друг против друга. Сцену со всех сторон окружили волнившиеся зрители. Поначалу казалось, что Vorador победит, но Kuin оказался более маневренным, и матч закончился со счетом 9:2 в его пользу. Демки этого матча приведены на диске, прилагаемом к этому номеру «СИ».

Starcraft

- 1) Guillaume «Grrrr» Patry: Beauport, Quebec
- 2) Wayne «Soso» Chiang: San Jose, CA
- 3) Dave «BOO!» Howell: Gander, Newfoundland
- 4) Christopher «Pillars» Page: Andover, MA
- 5) с равным результатом поделили Patrick «Kain-the-Feared» Chapelesky: Sherwood Park, Alberta, Canada и Stephen «taurus» Chan: Culver City, CA
- 7) David «DeepBlue» Magro: Rochester, NY
- 8) Dennis «~WarAngel~» Lee: Grand Prairie, TX

ВАША ДОРОГА В МИР INTERNET



Dial-Up высокого качества

ночной unlimited 25 у.е./месяц (с 0 до 8 часов)

вечерний unlimited 40 у.е./месяц (с 20 до 8 часов)

постоянная оплата от 0.6 у.е./час до 1.8 у.е./час

Постоянное подключение по выделенной линии и ISDN

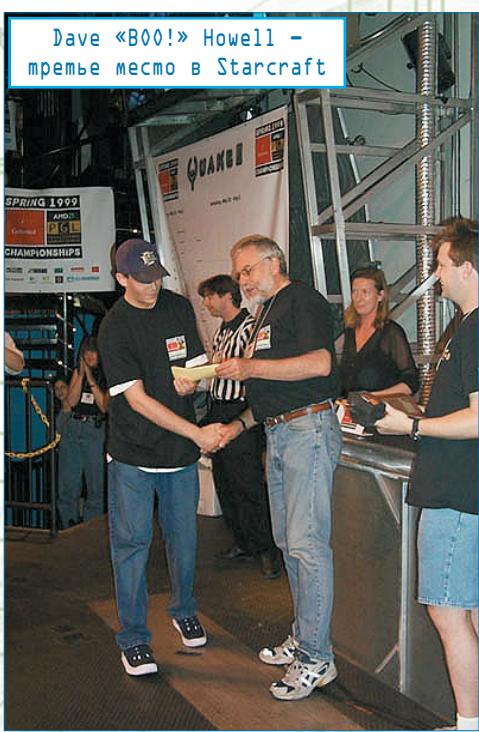
64 кбит/с - 450 у.е./месяц, 128 кбит/с - 700 у.е./месяц

DataForce
Internet Service Provider

103473, Москва
3-й Самотечный пер., 11
тел.: (095) 755-9363

<http://www.dataforce.net>
e-mail: info@dataforce.net
тел/факс: (095) 288-9340

Dave «BOO!» Howell — третье место в Starcraft



В заключение — несколько слов о победителях этого Первенства. Кто они в жизни? Чем занимаются? Чем помогло им достичь победы в нелегкой борьбе с другими высокопрофессиональными игроками?

23-летний **Boniface «Bon» Danan**, более известный под именем **Kuin**, в далеке не новичок в чемпионатах компьютерных игр. На его счету участие и победы в многочисленных турнирах в прошлом году. Фактически, он один из всего лишь полудюжины игроков, которые являются постоянными финалистами чемпионатов **AMD PGL**. В

играх 2-го Сезона он финишировал вторым в категории **Quake II** и получил примерно \$8,000 в деньгах и призах. Он — признанный ветеран, и поэтому его победа на последнем чемпионате вполне закономерна.

Играя в видео- и компьютерные игры «лучшую часть своей жизни», Kuin набрал

Генеральным спонсором Чемпионата **AMD PGL Весна'99** стала корпорация **Guillemot** (www.guillemot.com) — разработчик, производитель и дистрибутор **hardware** и **мультимедийной периферии**. Поэтому официальное название Чемпионата — «**The Guillemot Championships of the AMD PGL**». Помимо спонсорирования, корпорация **Guillemot** предоставила 35 РС'шек, оборудованных своей новейшей разработкой — **графическими картами Maxi Gamer Xentor 32 на основе RIVA TNT2 Ultra**. На них и проводились все бои. Таким образом, это была первая публичная демонстрация новых графических ускорителей. «**Guillemot гордится** участием в столь знаменательном событии, где геймеры, не знакомые до того с нашей продукцией, имеют возможность первыми опробовать выдающееся качество новых графических карт», — сказал на открытии **Вице-президент Alain Pakiri**.

богатый игровой опыт. Умение извлечь уроки из каждой игры, независимо от того, победил ты или проиграл, — вот, по его мнению, главный ключ к успехам на чемпионатах **PGL**.

Богатый игровой опыт, безусловно, окажет подспорье и в будущей карьере Kuin'a, как разработчика игр. Я сейчас заканчиваю свое обучение на програм-

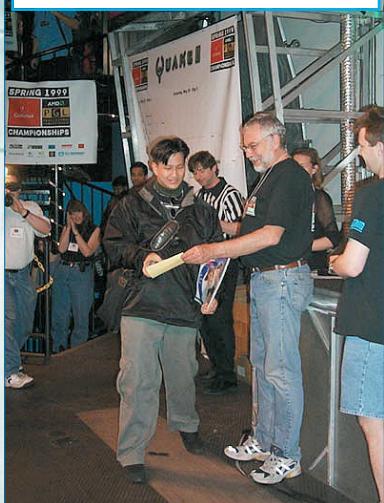
миста и мечтаю, чтобы моя будущая работа была связана с игровой индустрией, так как кто лучше профессио- нального игрока может сделать хорошую игру? — смеется Bon. — Быть может, я смогу взять тысячи часов, потраченных мною на компьютерные игры, и сотворить из них Игру специально для **PGL**. Вот было бы здорово! Создавая новые игры, или же играя за большие деньги, — не важно как, в каком качестве, но **PGL** надеется, что **Kuin** надолго останется с ней. «Не расстанусь с **PGL'ом**, буду вечно молодым!» — таков ее девиз.

Кроме компьютера любимые занятия **Kuin'a** — гулять, смотреть бои и проводить время с друзьями.

Игровой опыт 16-летнего **Guillaume Patry**, наоборот, совсем не велик, он дебютировал в **Starcraft** менее года назад. Можно было бы даже сказать, что **Grrrr** — начинающий игрок, но за прошлый год он сделал блестящую игровую карьеру. Первая проба в финалах **AMD PGL** 3-го сезона принесла ему 3-е место и более \$7,000. На 4-ом Чемпионате **AMD PGL** он планировал занять не ниже 2-го места, и, как видим, **Grrrr** не ошибся в расчетах, даже превзошел их, завоевав бесспорную победу.

Guillaume Patry — большой энтузиаст лыжного спорта, ему не привыкать к гонкам и соревнованиям. **Grrrr** видит немало параллелей между своими двумя главными увлечениями: «Лыжные гонки требуют огромной концентрации, выносливости и хорошей реакции. Все это также необходимо и в компьютерных играх». **Grrrr** — студент, его любимое хобби — бадминтон. Ну вот, вкратце, и все о Четвертом Чемпионате **AMD PGL**. Надеемся, осенью **AMD PGL** проведет новый чемпионат, который будет еще интересней, богаче и привлекательней. Мы обязательно расскажем о нем.

Wayne «Soso» Chiang — второе место в Starcraft



ЭКСПЕРТ:

Игорь ЛЫСЕНКО а.к.а. StarFenix (igorx@gameland.ru)

Новинки подпольных лабораторий-2

Только на специализированных форумах и сайтах в Интернете можно узнать о проектах независимых разработчиков, небольших студий и творческих коллективов. Неординарные идеи и необычные технологии потихоньку вызревают там, чтобы в один прекрасный момент стать добичей известных издательских фирм и лечь в основу будущих хитов или же сгинуть в не- бытие из-за хронического безденежья и угасшего энтузиазма. Хотите знать, как живет игровой андеграунд? Читайте — перед вами второй материал микро-серии «Новинки Подпольных Лабораторий».

В 1908 году в Сибири было отмечено падение космического тела... Произошло это в бассейне реки Подкаменная Тунгуска, и событие получило название Тунгусской аномалии. Выяснилось, что тело взорвалось на расстоянии 3-4 километров от земли, и все это напоминало атомный взрыв. Только радиации не было... С начала века туда посыпались экспедиции, но лишь в 1976 году очередная экспедиция обнаружила кусок металла в 3-х километрах от места падения тела. Металл был серебристого цвета и при легком ударе о любой другой металл искрился. После исследования было выяснено, что это необычный сплав, состоящий из 67% церия, 10% лантана, 8% неодима и 0,4%

железа...

А в 2019 году, когда человек прилетел на Марс, были обнаружены обломки космического корабля, сделанного из того же металла, что и тело, упавшее на Тунгуске. После исследований обнаружилось, что системы жизнеобеспечения корабля были настроены под человека или, по крайней мере, под существа похожих на людей. Бортовой компьютер потерпевшего крушение корабля указывал, что корабль пролежал на Марсе три тысячи лет, прилетев туда из соседней звездной системы. В погоне за технологиями пришельцев земляне на скорую руку склеили первый межзвездный корабль «ВИКИНГ». Главной проблемой было то, что, поскольку корабль строился частично по технологии, разработанной на Марсе, он использовал идентичное топливо, а по расчетам его должно было хватить только на половину пути. Решено было, что часть «ВИКИНГа» будет отделена, приземлена на планету и трансформирована в колонию. Экипаж корабля состоял из 30 человек, и наш герой — один из них.

1 Февраля 2045 года был дан старт. После выхода из Солнечной системы начались проблемы — сначала массовые психические расстройства, а потом и вовсе большая часть команды вымерла от неизвестного вируса...

Так начинается **Voyage to the End** — игра канадской микро-фирмы **K-Microsystems**. Основатель фирмы — Евгений Кузнецов (evgeniy@yesic.com) — уверен, что проект ожидает большое будущее. Судя по всему, не мало шансов на то, что так оно и будет. Как родилась идея **Voyage to the End**?

Евгений увлекается бумажными квестами — это когда один игрок (гейммастер) рисует для другого на бумаге локейшны, и начинается самый настоящий квест, где роль машины играет живой человек. У таких игр есть главный плюс: за счет того, что ситуация может изменяться прямо во время игры, то уровень **replayability** у настольных очень высок (один квест можно слепить за 1-2 часа), и это ставит их на одну ступень с компьютерными собратьями. Евгений решил попытаться воссоздать бумажный квест на экране монитора, причем такой, что не потеряет в **replayability** и к тому же выиграет от продвинутой графи-

ки.

Сначала он был один, но потом потихоньку собралась команда, и сегодня их 6 человек. Получилась маленькая компания под названием **K-Microsystems**. Игра и правда обещает многое, и сейчас я попытаюсь рассказать об этом подробнее, используя слова самого Евгения, а также главного дизайнера Марка Шпунтова.

«Локейшны сделаны на- ми в **3D Studio**, един- ственное, что плохо — даже на самый мелкий локейшн уходит около 7 часов! Правда, потом 7 часов или любуюсь...». Графика игры полно- стью делается в **3D Studio MAX 2.5**. По словам Евгения, случались проблемы с рисованием текстур, но они исчезли вскоре после начала работ. Одного взгляда на скриншоты достаточно, чтобы понять, насколько тщательно дизайнеры (в коих рядах и сам Женя) относятся к самым незначительным мелочам.

Интерфейс игры достаточно удобный, но не изменится ли он? Его уже меняли раза два: «Мы сначала сделали так: посередине изображение локации, внизу — инвентарь, а по краям — разные кнопочки — **Save**, **Load** и т.д. А потом мы увеличили место, отведенное под локацию, и из всего «старого» оставили только инвентарь, а все остальное положили в меню а в **Windows**. Теперь, вроде, симпатичней и функциональней».

Усилиями программистов **K-Microsystems** практически удалось воссоздать ощущение реальности происходящего, присущее бумажным квестам. Названия у движка нет, но, по словам Евгения, это не главное: «Главное, что он работает! Если мы назовем его **Mega-never-glucking-engine**, а он будет каждую минуту сбить и виснуть, то вряд ли мы сможем гордиться им так же, как сейчас». К тому же он очень нетребователен: P-200 MMX, 32 MB RAM. О необходимости месте на диске есть информация, что все мультики (коих немало) и файлы займут около 200 MB. Согласитесь, для нашего времени это не очень-то много. «Создать геймплей на уровне бумажной игры невероятно сложно — требуется передать ощущения игры с реальным человеком. Вынужден сообщить, что пока до этого далек...» — однако не подумайте ничего плохого, на нынешней ступени развития **Voyage to the End** вполне может конкурировать с **Myst'om**.

А если учесть, что он лепится группой программистов-любителей, то прямо страшно становится. Может Евгений Кузнецов — наследник Билла Гейтса?..

Мне посчастливилось стать очевидцем показа закрытой демо-версии. Графика прекрасна. Интерфейс поражает простотой и удобством. Те несколько локейшнов, что представлены в демо-версии, очень удачны. Головоломки логичны, и в то же время их весьма непросто разгадать. Особенно понравилась мини-игра — летать на мини-корабле вокруг «ВИКИНГа». Мне очень жаль, что эта демо-версия закрыта, и СИ она не досталась, но может тот **авишник**, что лежит на компакте к журналу, как-то восполнит данный пробел. Но не волнуйтесь — до выхода игры осталось немного.

Главное сейчас — найти издателя, но, уверен, тут все уладится. Информацию относительно **Voyage to the End**, **The First One**, **Invaders** и других российских перспективных проектах можно найти на <http://www.jado.org/users/sunshine>.



По данным CERT, по крайней мере, 52 сайта имеют зараженную версию TCP Wrappers, но, скорее всего, их число куда больше, а любая версия TCP Wrappers 7.6, скачанная под именем «tcp_wrappers 7.6.tar.gz» не с сайта CERT является трояном...

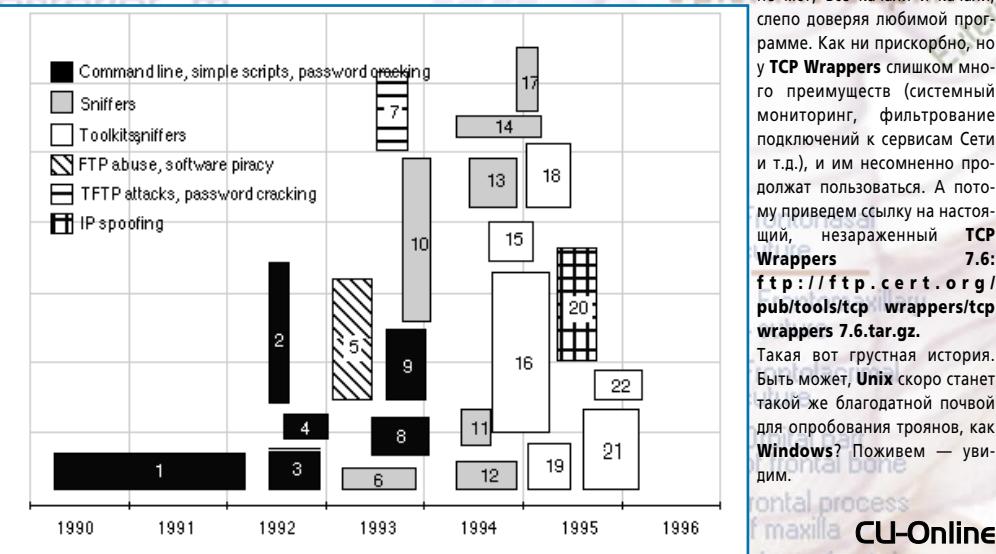
Троянские кони заселяют Unix. Успешно!

A

CERT Coordination Center

Carnegie Mellon Software Engineering Institute

Количество и разнообразие инцидентов высокого уровня растет в Интернете с каждым годом...



Олег «Shocke» (лидер клана AoA) (shocke@gameland.ru)

Работаем с Аллодами-2



лег «Shocke», ведущий Аллодовскую страничку на сервере «Страны Игр», приступил к доскональному изучению второй части отечественного хита сразу по его выходу. Перед вами его авторитетные советы...

Частный сервер и подключение к нему

Помимо официального постоянного сервера, Нивал дал нам возможность самостоятельно наслаждаться сетевой игрой. Для этого в A2 добавлена возможность послать информацию о личном сервере (открытом на протоколе TCP/IP) на официальную страницу серверов, считывать список серверов и подключаться к любому из них.

Для отыски информации о своем сервере создайте «конфигурационный файл сервера». Его подключают к игре с помощью опции в командной строке `-cfg "file.cfg"`.

ВНИМАНИЕ! Если назвать свой файл «server.cfg», то он будет подключаться автоматически

ки, независимо от того, указана ли опция `-cfg` в командной строке или нет.

Конфигурационный файл должен содержать следующие строки:

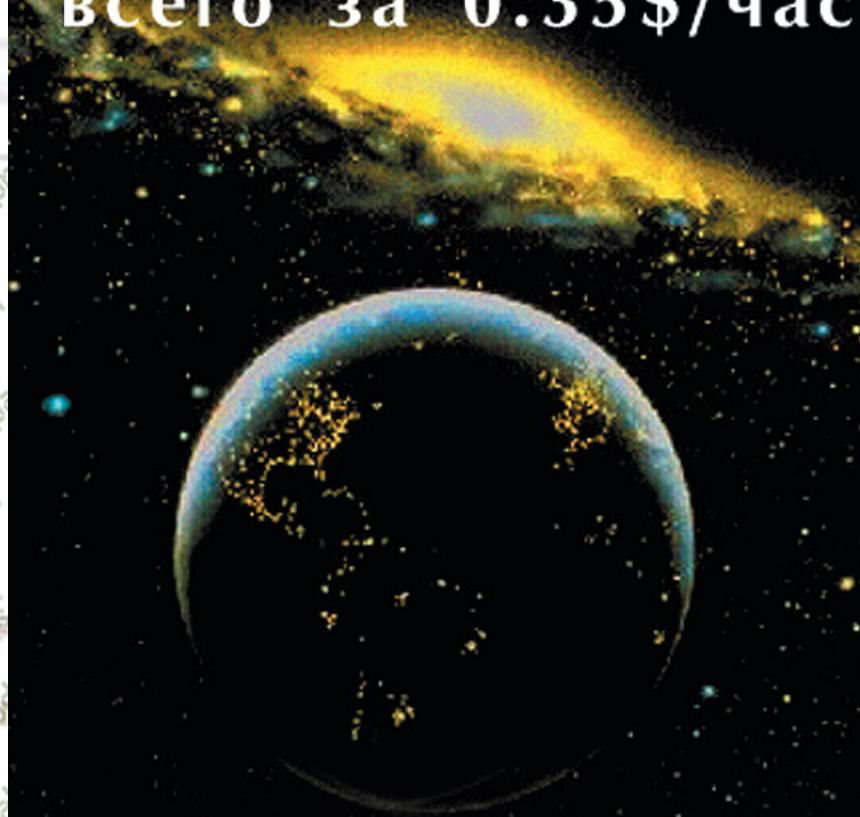
```
[Settings]
IPAddress=195.2.0.126
Description=My Server
[ReportToWWW]
server.nival.com/cgi-shl/a2/a2list.exe
```

IPAddress — укажите здесь IP-адрес своего сервера

Description — напишите название частного сервера. В названии нельзя использовать русские буквы. Так же не рекомендуется давать излишне длинные названия, поскольку в списке их нельзя увидеть целиком.

Игра будет отсыпать на **WWW-страницу** следующую информацию: название сервера, название карты, ее размер и уровень сложности,

Весь мир всего за 0.35\$/час



Интернет от фирмы КАРАВАН
бесплатное подключение •
отсутствие абонентской платы •
неограниченный по объему почтовый •
ящик и домашняя страница

т. 332-4486, 332-4601

email: help@caravan.ru

www.caravan.ru

Посетите наши сервера:

www.freeware.ru
бесплатные программы для Windows

www.game.ware.ru
бесплатные компьютерные игры

goldenurl.radio.ru
каталог ресурсов Интернет



количество игроков в игре и адрес сервера. Чтобы подключиться к одному из серверов, находящемуся в этом списке, нажмите кнопку «Сервер» в главном меню игры. На запрос URL страницы со списком серверов введите следующий адрес: server.nival.com/cgi-bin/a2/srvlist.exe. Затем выберите персонажа, которым собираетесь играть. После этого вы попадете в экран со списком серверов. Выберите тот, к которому хотите подключиться, и нажмите «принять».

Пояснение: чтобы все работало именно так, следует скачать патч со страницы Нивала (www.nival.com).

A2 vs. A1: что нового?

Как и должно было быть, игра претерпела изменения.

Теперь в A2 появились таверны, в которых получают задания: например, убить группу врагов или доставить какой-либо предмет в другую таверну на этой же карте.

За выполнение задания получают деньги, опыт, какую-либо вещь и даже союзника (в роли которого выступает монстр).

Также нельзя обойти вниманием «Автоказинг». Персонажи-маги, находящиеся под управлением игрока, способны использовать некоторые заклинания без его команды, автоматически. Существует возможность изменять перечень персонажей, к которым эти заклинания применяются, а также количество и разновидности этих заклинаний.

В сетевой игре отныне нельзя менять nickname'ы (если вы помните, то в A1 часто были недоразумения по этому поводу) и изменить можно только аббревиатуру Клана.

Магия тоже модифицирована. Убранные некоторые заклинания из книг, зато теперь ими можно пользоваться в свитках. Появилась каменная и ледяная стрелы, камнепад заменился на град (стихия воды), магический щит перешел в астральную стихию. Еще добавлены: «зомб» (создается монстр, вид и сила которого зависит от навыка астрала), «вампирозм» (высыпывание жизненной энергии) и «перерождение» (создает из тел погибших нежити, подчиняющуюся тому, кто применил заклинание). Причем из свежего трупа создается зомби, из полуразложившегося — скелет, а из лежащих костей — дух. При этом запас жизни жертвы, из чьих останков сия нежить была создана...

Отныне нельзя учитывать уровни сложности карт (их четыре: легкий, нормальный, сложный и ужас). Теперь слабый персонаж не сможет зайти на «крупную» карту и наоборот.

Сетевая игра

По поводу мультиплейера: заметных лагов по идеи не будет, т.к. теперь на сервер будет грузиться не все подряд, как это было в A1, а только то, что происходит вокруг персонажа. Следовательно, открывая другую карту невыгодно... Вся база персонажей будет храниться у Нивала, значит и нюансов со стиранием персонажей не предвидится. Более того, если ОГО'вцы присоединяются, как было с A1, то и база персонажей будет единой по всему RU-Net'у!

Из новинок ожидается режим deathmatch'a, но... чуть позже.

Обмен опытом (при участии GreyWolf [AoA])

Для защиты от ПК (ПК = Player Killer = убийца персонажей) прежде всего:

1. Не заключайте альянс с теми, кого не знаете или — если не знаете никого — с кем другие не дружат.
2. Постарайтесь: как можно раньше раздобыть артефакты с как можно большим «антискамнем».
3. Купите лечебных зелий (лучше больших, но можно и средних...), желательно не меньше 1000.
4. Если на сервере есть ПК, то:
 - а) оцените свои силы. Повторите анализ еще один или два раза. Для верности...
 - б) если сил совсем мало — просто уйдите на другую карту

в) если сил мало, но есть «антискамень» и «лечишки», а ПК один, то можно не обращать на него внимания пока он не нападет (а уж когда нападет — пить «лечишки» и бегом в ратушу). При этом ПК заморозит вас не сможет, а догонять и стрелять из арбалета ему будет непросто. 99% за то, что останетесь живы!

г) если сил хватает — то пойдите и убейте ПК, чтобы никому не мешал!

5. Найдите себе достойную компанию/клан (играть веселее, и обороняться проще).

Советы начинающему ПК (Без них все-таки скучнее...)

1. Сначала как следует прокачайтесь.
2. Достаньте «антискамень», лечебные «зелья» и оружие с заклинанием «каменное проклятие».
3. Нападайте незаметно (лучше из невидимости).
4. Не торопитесь, осмотритесь на сервере, выберите жертву, так чтобы можно было и «завалить», и успеть смыться.
5. Объединяйтесь в группы/кланы, так как любой не-ПК с приличным «антискамнем» и «лечиками» отбьется от одиночного ПК без проблем. А то и прихопнет как муху!.

Р.5. Последние новости по Аллодам — на странице http://www.gameland.ru/magazine/online/Allods_Shocke/allods.asp

CU-Online

StarCraft: фокусы, но без читерства!

(Из опыта многопользовательских баталий)



ривет всем сетевикам! StarCraft'овский мультиплейер видели хоть раз? Что, даже участвовали?! Ну, здоровор! А бывало ли, что ламеры прижимали или, наоборот, кругой геймер поддаваться не желал? Причем никакая стратегия не помогает, а читить, как известно, в сетевом SC нельзя? Не расстраивайтесь — есть способы подложить свинью и без обычных читов, да и без нудного лазания по хитро закодированным файлам — достаточно просто нажать на пару кнопок...

И вот что тогда получается:

Пользающий Командный Центр — звучит интригующе, не так ли? Самое удобное, что такой ПКЦ может подойти вплотную к минералам или газу, и тогда приток ресурсов окажется на порядок выше! Вот как это все можно провернуть: с самого начала поднимаем базу (L) и сажаем ее где хотим. Потом в момент посадки удерживаем Shift и <S> и направляем, например, вплотную к минералам (именно в процессе посадки!). Теперь просто ездим, словно каким-нибудь «валчёром» (не путать с ваучером!..).

Летающие marines. Ну, marines-то эти не сов-

сем летающие, но, по крайней мере, производятся в летающих бараках. Для этого необходимо иметь колосальное мастерство владения мышкой (на «клаве» не проходит) — причем надо успеть в одну наносекунду кликнуть и на иконке marines, и на поднятии бараков. Успели? Все — процесс пошел, то есть полетел...



Еще один фокус, которому довольно сложно подобрать название. Работает только в BroodWar. Играем за Зергов и развиваемся до Lurker'ов. Теперь строим 1 (одну, две, одну) «гидралиску» и кучу «лягушек» (зерглингов). Теперь выделяем кучу лягушек и гидралиски и делаем их «группой номер 1» (ctrl + 1), и вот начинается самое веселое. А именно: выделяем гидру (ту самую) и, продемонстрировав невероятную лов-

кость рук, нажимаем ОДНОВРЕМЕННО 1 и <L>. Оп-с, и результат налицо: 12 Lurker eggs «за ту же цену». Понятно, что к этому моменту надо иметь достаточно количество Оверов (Overlord'ов). Но и это еще не все! Если нажать на Escape или просто кликнуть Cancel, то весь наш народ превратится в... УЛЬТРАЛИСКОВ!!! Ну, разве не круто?

Кстати, есть еще и другие финты: муталиски из

«лягушек», не убиваемые дроны... Но об этом в другой раз. А может и сами что-то предложите? Удачи!

Post Scriptum. Все вышеуказанные операции проходят только со StarCraft'ом версии НИЖЕ 1.05, в более старших хитрый Blizzard лишил игроков возможности немного повеселиться...

CU-Online

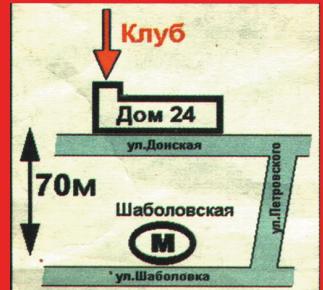
Вырежи купон и получи в клубе
«ОРКИ»
1 час игры
БЕСПЛАТНО!

Клуб работает
крулосуточно

В нашем клубе вы всегда
можете поиграть в самые
популярные игры:
QUAKE III ARENA, NFS4,
Brood War, Mech Warrior 3
и еще более 50 игр!



Наш адрес:
ул. Донская, д. 24
Телефоны для справок:
(095) 955-9018
(095) 955-9074
(095) 955-9070



Bang Bang
SUGARFREE

Радио
Стэйшн
2000
на частоте 106.8 FM



2000

лэрж горыжкого

2000

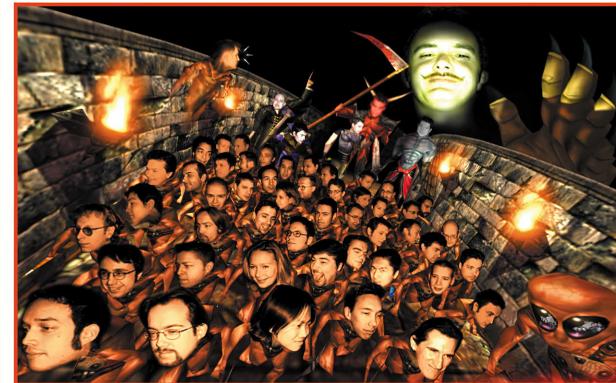


Если верить словам кипера, то в кружочке (левый верхний угол) находится тот самый Sean Cooper — Lead Designer. А еще на его счету программирование и дизайн Syndicate, Magic Carpet.

Хорошо
быть
плохим...

Плохо
быть
хорошим...

Вы помните эту даму?
Ну как же! Если порыться
в архивах и найти интервью
по DUNGEON KEEPER, то
можно вспомнить, что люби-
мым занятием большинства
разработчиков была пытка
ойной... Некоторая трансфор-
мация фигуры (не без влияния
L.Croft и госпожи Элексис) не
может не радовать...



Если кто-то думает, что работа программистов
и художников легка и интересна, то он глубоко ошибается.
Если внимательно присмотреться к картинке слева, а потом
плавно перевести свой взор чуть ниже, то можно оценить
насколько титаническим был труд и тех, и других. Темные
сырые помещения, слабое коптящее освещение...
Поэтому когда будете играть — не обижайте импов, они
же motion capture со своих создателей.



Nick Goldsworthy (Producer), как и все
ребята из Bullfrog, любит сниматься с
деревянным оружием, крашенным
серебрянкой. При его активном
участии вышли в свет: Theme Park,
Fifa Soccer, Privateer 2, Dark Omen.

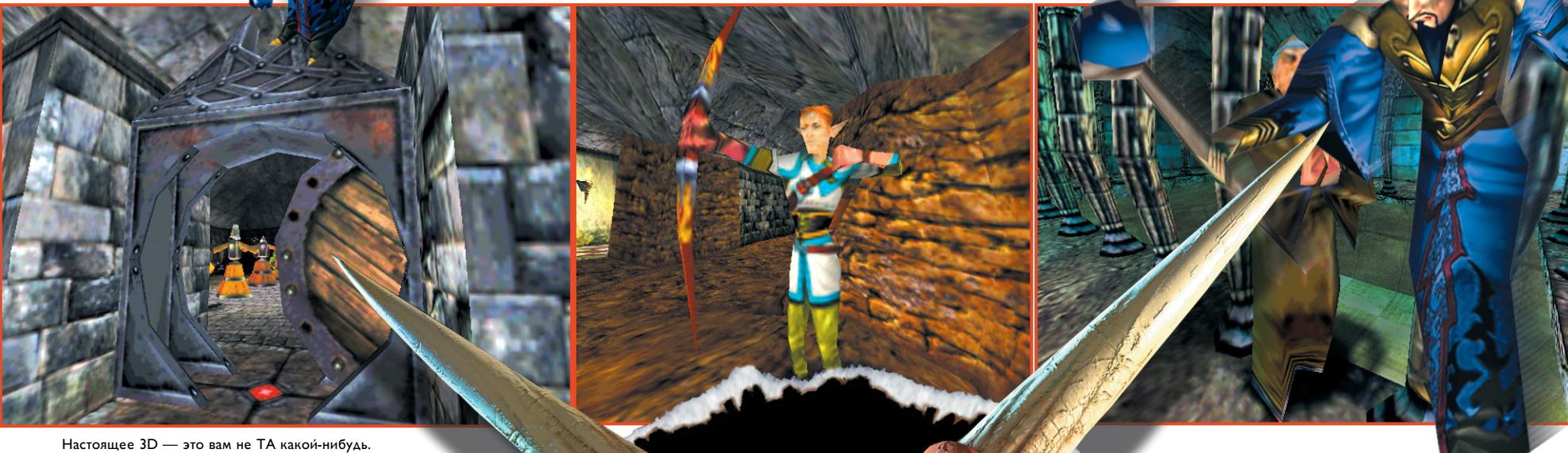
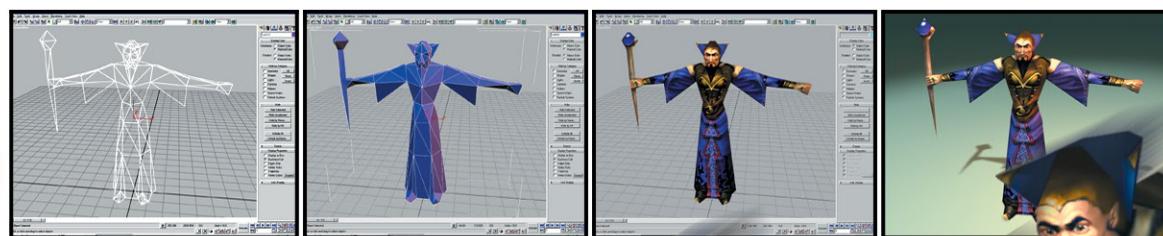
Платформа: PC
 Жанр: Стратегия в реальном времени
 Издатель: Electronic Arts
 Разработчик: Bullfrog
 Альтернатива: Dungeon Keeper, Populous 3

Требования к компьютеру:
 Pentium 200, 32 MB RAM,
 3D-акселератор, Win95/98



DUNGEON KEEPER 2

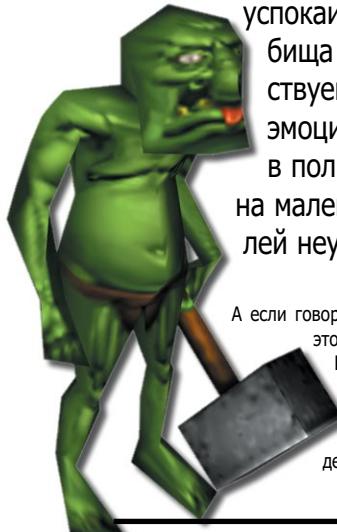
Сколько себя помню, ни один из продуктов а-ля 3D не обходится без своеобразной показухи. Очень трудно устоять перед соблазном показать своим будущим/настоящим поклонникам что-то вроде этого ряда. Главное, что тратится на это 5 минут, а эффект значительный ;)



Настоящее 3D — это вам не ТА какой-нибудь. Двери выглядят достаточно массивно и реально. Несмотря на небольшие недоработки (например, протез с луком вместо руки у эльфа на картинке чуть левее) все очень и очень осязаемо.

Мрачные подземелья, кошмарные создания, легкий налет сатанизма... Как выяснилось, быть плохим не просто хорошо, это прикольно. Это расслабляет, будит воображение и создает необходимое творческое настроение. Положительно воздействуют на сознание как пронзительные вопли некогда могучего рыцаря, медленно погибающего в камере пыток, так и мощная оплеуха, адресованная бедельнику бесу. Что уж там говорить об успокаивающей атмосфере подземного кладбища или кровавом жертвоприношении силам Зла, после которого чувствуешь себя заново родившимся... Дабы ощутить весь богатый спектр эмоций, искренне рекомендую играть в *Dungeon Keeper II* поздней ночью в полнолуние. Это должно произвести самое благоприятное воздействие на маленький детей, впечатлительных людей, а также счастливых обладателей неустойчивой психики...

Дмитрий Эстрик



А если говорить серьезно... гм, то есть как это серьезно? Серьезно о *Dungeon Keeper II* говорить нельзя — игра такая. Нам остается только удивляться, как это ребятам из Bullfrog удается издаваться над всем и вся практичес-



Ведь как обычно разработчики делают игры, призванные что-либо пародировать? Придумывают соответствующее название типа «Приключения космической сосиски», приуроченного героя, ну и какие-то подобия шуток, которые наводят на мысль о том, что юмор — явление чуждое игровой индустрии. Относительно графики в таких неоднозначных продуктах разработчики придерживались весьма экстремального мнения — чем хуже, тем лучше. Нет, были, конечно, и разные червяки-джимы, был и MDK, но, во-первых, такие радости встречаются относительно редко, а, во-вторых... Что там говорить, *Dungeon Keeper II* все равно принципиально другой.

Собственно, самое удивительное заключается в том, что очередной хит от Bullfrog может вызвать самые разные чувства, за исключением одного — *Dungeon Keeper II* не разочаровывает. Было бы правильнее сказать, не может разочаровать. Вы можете негодовать, возмущаться и ужасаться, но никто из вас не протянет тосклившую фразу: «А я ждал большего...». Разработчики отшлифовали в игре каждый пиксель, продумали самые незначительные детали, щедро, но в то же время очень правильно реализовали массу спецэффектов. Так что «мрачное подземелье» — не игровая действительность, а, скорее, устойчи-

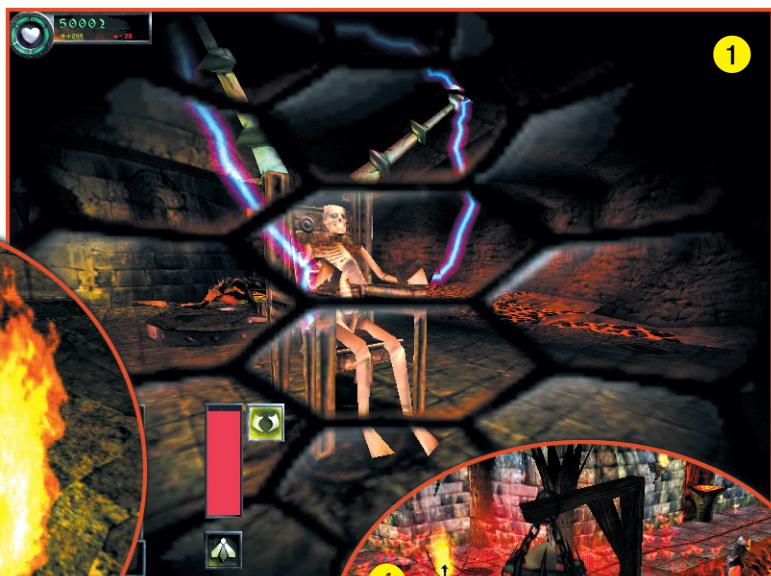
С любовью сделанные персонажи ведут себя раскованно и естественно. Можно построить обширное подземелье и с помощью камер часами наблюдать за протекающей жизнью...



ки в каждом своем творении. В конце концов, не так уж и важно, где происходит действие — в темном подземелье готического образца или на живописной планетке. На самом деле не так уж важно, и кем нам предлагается стать — хорошим или плохим. Главное — это характерный пафос, стеб, масса приколов. Если временно забыть о демагогических тонкостях, связанных с терминологией, то *Dungeon Keeper II* можно было бы назвать пародией. И в этом смысле игра уникальна.



1. Электрический стул в Dungeon Keeper II. Кто посмеет сказать, что он нарушает игровую атмосферу?



1



2



вое словосочетание. Игровая действительность другая — роскошная, красно-черная с золотом. Она сверкает и усиливает впечатление несерьезности, комичности происходящего.

Конечно, самым серьезным изменением в **Dungeon Keeper II** следует считать трехмерность. Полную трехмерность. То бишь, существа, как уже неоднократно говорилось, стали полигонными. Одна такая деталь и — новое лицо игры. Как и раньше, игровое поле можно воротить в разные стороны, масштабировать и т.д. Конечно, если оценивать **Dungeon Keeper II** со всей строгостью, то нам придется сказать, что игра не отличается бешеной оригинальностью. Разработчики просто заново переделали старую игру. Они учили взрослое требования к графике, реализовали множество нововведений, которые

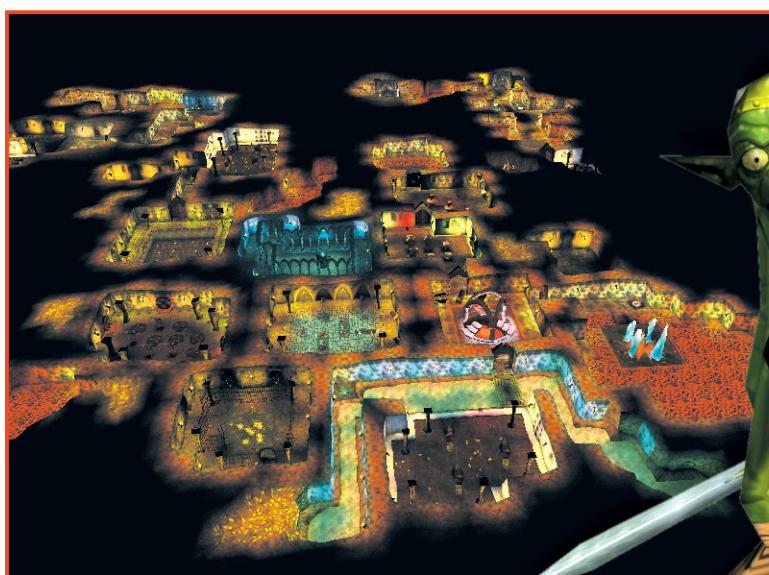
неизменно упоминаются в всех без исключения статьях, рекламах и пишутся обычно на обратной стороне коробки. Новые существа, новые помещения, новые заклинания, новые ловушки... Действи-



3

тельно, нововведений много, но сами по себе они не изменили игру, а просто увеличили. **Dungeon Keeper II** разросся, стал большим и еще более притягательным.

Вообще, надо сказать, разработчики очень правильно поступили с отзывами фанатов первой части игры. Они их учили. Вспомните один из самых основных недостатков старого доброго **Dungeon Keeper**. В большей части кампании приходилось сражаться не с людьшками, а со своими коллегами. Напрашивается справедливый вопрос: «Какой кайф быть плохим, когда наши противники еще хуже нас?» На этот раз нам довольно часто попадаются миссии, в которых мы сражаемся с людьшками. Но особенно радоваться не стоит, они стали значительно силь-



5

2. Рогач, окруженный огненным кольцом... Трепещущие враги!

3. Типичный случай: вор забрался в сокровищницу. Кстати, обратите внимание на уровень детализации — видна маска вора, золотые монетки, рассыпанные на полу, кинжал, обагренный кровью...

4. Ловушки — не самая важная вещь в игре. Однако пренебрегать ими в любом случае не стоит.

5. Деревянный мост «совместим» только с такими подземными водоемами. Перекиньте его через реку лавы, и он достаточно быстро сгорит...



Маленький белый бородач. Пройдет всего несколько минут и его не станет, а пока он с упорством длитера продевает лазейки в моем подземелье...

нее, не говоря уже об их перманентном численном превосходстве. Структура прохождения кампании может разветвляться, но, в целом, ничего выдающегося в этой области замечено не было. Отдельного внимания заслуживают очень короткие межуровневые мультики, которые к уровням, как правило, никакого отношения не имеют. Просто очень смешные.

Появился новый режим My Pet Dungeon. Он представляет собой весьма своеобразное подобие тренировочных миссий. Отстроил себе подземелье и проверяй, какое оно крутое. Довольно-таки весело.

В целом, больше никаких необычных режимов нет, посему подберемся поближе к самому игровому процессу. А в игровом процессе самое прикольное — это, разумеется, сами существа. Как и раньше, в начале игры у вас есть только бесы, которых следует побыстрее загрузить работой. С помощью соответствующего заклинания можно увеличить число подземных работников. Правда, с каждым новичком на заклинание будет требоваться больше маны, но ничего нового в этом нет. Большая часть существ является из известного всем Портала. О приходящих балбесах приходится постоянно заботиться, в противном случае вы можете оказаться вообще без помощников. Надо стараться, чтобы все, включая милашку-демона, были счастливы. Если кто-то вдруг становится несчастен — это сигнал. Не обратите внимание — монстр выйдет из себя и отправится обратно в Портал. Дабы поддерживать бодрость духа своих подчиненных, нужно выполнять ряд условий. Самое важное — это, разумеется, Логово, в котором живут монстры. Не стоит забывать и о курятнике-инкубаторе, который выполняет роль столовой. Разумеется, необходимо золото, которое монстры получают в качестве зарплаты. Это — минимум. Помимо всего прочего нужно заботиться о том, чтобы каждый монстр был бы занят своим любимым делом. Посему для колдунов придется возвести, то есть выкопать, Библиотеку, для гоблинов — Тренировочный Зал, для дьяволиц — Камеру Пыток... Кроме того многим нравится Казино и Храм. За все предоставленные блага вы волны издаваться над монстрами, как вам угодно. Почаще раздавайте профилактические оплеухи и подзатыльники, хватайте монстров за шкирку и швыряйте в эпицентр собы-

ДОСТОИНСТВА

Необычайная проработанность буквально каждой игровой детали. Все доведено до совершенства. Ну, и фирменный юмор «от Bullfrog»...

НЕДОСТАТКИ

Вновь в игре отсутствует глубина. Изменения, произошедшие в Dungeon Keeper II, достаточно поверхностны. У мух нельзя отрывать крыльшки. А я так люблю это делать. Лиши меня еды и воды, но дай крыльшки поотрывывать...

РЕЗЮМЕ

Игру можно определить всего одним словом: «ОБРАЗЕЦ». И добавить: «ДОСТОЙНЫЙ».

8.5

2	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Мрачные тени на стенах, низкий потолок, уродливые силуэты... И в то же время яркие цвета, куча приколов, подчеркнутая несерьезность происходящего. Вот такая она, атмосфера Dungeon Keeper II...

тий, сажайте их за решетку и пытайтесь в Камере Пыток. Выглядит все это как-то необычно реалистично и вместе с тем смешно.

Достаточно пройти с десяток уровней, чтобы понять, что значит монстры для Dungeon Keeper II. У каждого из монстров свои привычки, свой образ жизни, свой стиль поведения. Даже достаточно примитивные бесы обладают какими-то своими индивидуальными чертами характера. И даже дохлые цыплята оставляют вполне свежее впечатление. Чего уж там говорить о разнице между самоутверженно преданными скелетами и трусливыми и жадными гоблинами. Конечно, это было и в первом Dungeon Keeper, однако только теперь на это приходится обращать внимание. Дьяволица, Черный Рыцарь, Рогач... Между ними, кажется, вообще нет ничего общего, за исключением того, что все они любимицы публики. Особенно дьяволица. Хм...

Кстати, о пытках. Позор! Мухам нельзя отрывать крыльшки. Никакого прощения за это разработчикам нет и быть не может. Нет, понятно, конечно, что именно вынудило разработчиков пойти на такой непопулярный шаг. Изменившаяся система пыток. Если раньше для каждого существа было что-то свое (у мух крыльшки отрывали, колдунов молотом плюшили), то теперь существует какой-то стандартный набор пыток сразу для всех. Почему-то все они мистическим образом связаны с крутящимся колесом, иначе говоря, эта часть игры стала слегка однообразна. Если что-то и заслуживает особого внимания, то уж никак не визуальная часть, а звуковая. Вопли монстров и людей выполнены на высочайшем уровне. Конечно, особое место здесь занимает дьяволица...

Теперь, как, впрочем, и обещали разработчики, игра от первого лица приобрела принципиально важное значение. Начнем с того, что действовать за какого-то персонажа стало значительно проще и приятнее. Если раньше нам приходилось восхищаться безумной оригинальностью, то теперь этот режим игры стал значительно более функционален. Согласен, до уровня современных 3D-action'ов Dungeon Keeper II не дотягивает, но, с другой стороны, у него есть свое собственное лицо, причем, надо сказать, довольно симпатичное. Забудем на время о том, что все объекты и даже персонажи, несмотря на свою трехмерность и полигонность, прозрачны, в том смысле, что сквозь них можно проходить. В конце концов, иначе и быть не могло. Попробуйте представить себе узкий коридор с толпой монстров — двадцать пять бесов рвутся копать новый проход к золотой жиле, компания озверевших гоблинов безуспешно пытается проникнуть в казино, дабы пощекотать себе нервишки за карточным столом, а жирный демон, не обращая ни на кого внимания, претится в курятник. Ну и все вместе с ним, соответственно. Хорошего в такой ситуации мало, посему приходится смириться с «прозрачностью» объектов и персонажей. Так вот, об игре от первого лица. Достоинства налицо. Не желая умалить достаточно высокий уровень искусственного интеллекта, должен сказать, что не всегда можно добиться от своих подчиненных того, что нужно. Особенно это касается трусливых гоблинов. Кроме всего прочего, резко повышается боевая эффективность монстра. Возможно, заявление прозвучит немного опрометчиво, но все же одно существо, управляемое игроком, стоит четырех своих коллег.

Среди новых помещений особо стоит отметить гладиаторскую арену, некоторое подобие тренировочного зала. В этом помещении монстры сражаются друг с другом и чрезвычайно быстро повышают свой боевой уровень. Однако приходится следить за тем, чтобы уровень их здоровья не опускался ниже критического уровня и вовремя лечить их или вообще удалять за пределы помещения. Казино — тоже та еще штука. Наверное, это помещение пользуется наибольшим успехом из всех остальных. Польза слегка сомнительна.



Полномасштабные сражения стали значительнее, чем раньше. Если раньше происходящее было более цивилизованным. Если раньше было пьяный мордобой, то теперь стало понятно, кто кому и как бьет. Хотя, конечно, исход иного сражения предсказать бывает довольно-таки непросто. Особенно, когда в дело вступает Рогач... Но это уже отдельный разговор.

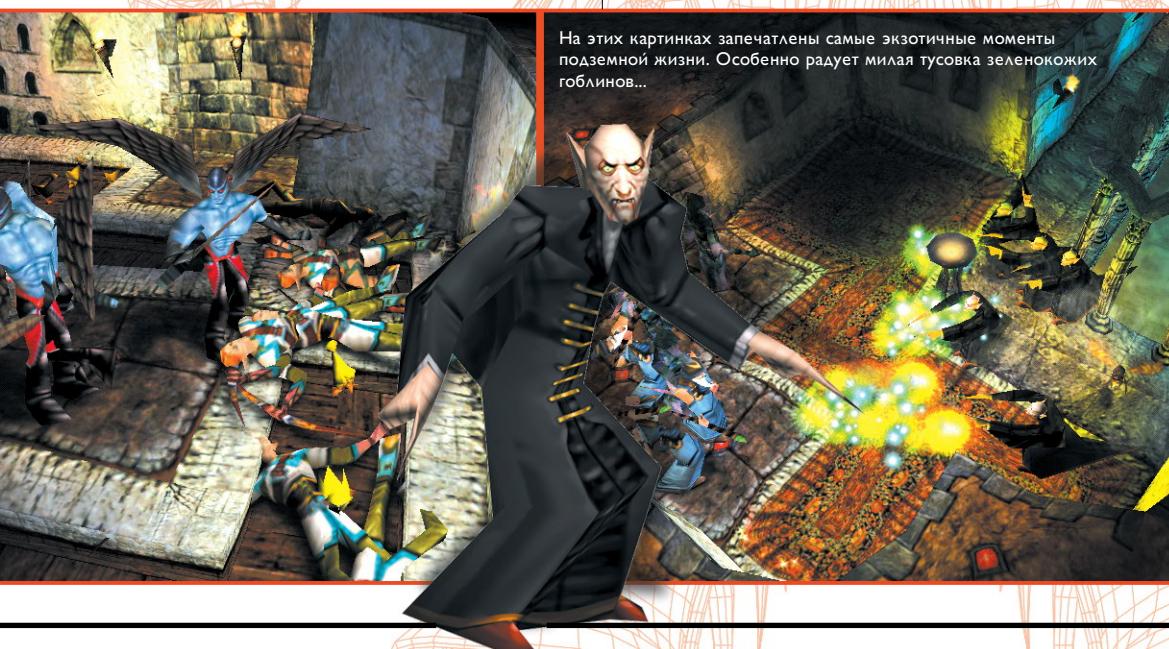
Графика великолепна. Шикарные цвета, обилие спецэффектов, прекрасная анимация — возможно, это и не в новинку видавшему виды геймеру, но... такого уровня детализации вы точно еще нигде не видели. У монстров видны лица, то есть морды, можно разглядеть кабалистические знаки на страницах книг в библиотеке, узоры на коврах и золотые монетки... Но при этом не забывайте, что Dungeon Keeper II не 3D-action, а стратегия в реальном времени! Красиво выглядят подземные реки, на которых разработчикам удалось смоделировать очень симпатичные волны. Все, что касается освещения, проработано настолько качественно, что ничего лучшего в этом отношении представить просто невозможно. И опять-таки масса деталей, которые просто поражают воображение. К примеру, каждый шаг мучущего Рогача с косой отмечается огненным следом. А когда он движется по воде, из под его когтей идет пар... Разумеется, это не революция, но высочайшее качество.

Интерфейс удобен во всем, начиная от логичного расположения команд на панели управления и заканчивая очень простым управлением существами, которые, надо сказать, отличаются редкой понятливостью. Хотя это следовало бы отнести на счет искусственного интеллекта. Кстати, об AI. Нельзя сказать, чтобы наши противники действовали как-то особенно изощренно, хотя иногда приходится очень не просто. С другой стороны, поведение существ противника иначе как естественным назвать нельзя. К примеру, они могут испугаться и покинуть поле боя. Это радует.

Теперь о недостатках. Несмотря на то, что Dungeon Keeper II «вырос», он все же остался игрой, которую достаточно пройти всего один раз. Кажущаяся глубина на самом деле не глубина, а масса различных тонкостей, к которым, впрочем, достаточно быстро привыкаешь. И не надо думать, что ничего большего придумать нельзя. Что вы, к примеру, скажете о генерации своих собственных существ? Делает же Мулине свой Black&White, черт побери! Достаточно тонкий юмор и проработанность мельчайших деталей — это, конечно, хорошо, но все же все мы ждем чего-то оригинального, нового, возможно, слегка революционного...

С другой стороны, Dungeon Keeper II — это образец. Образец для игровых дизайнеров, сценаристов, художников и программистов. Игра, в которой практически все сделано так, как надо, все еще остается большой редкостью. Так что наслаждайтесь!

СИ REVIEW





Любая серьезная шедевральная игра начинается с не менее гениального артворка. Kingdoms здесь не исключение. Только полный перечень картинок, раздававшихся в разное время журналистам всех мастеров и калибров полностью занимает несколько CD. Лишь раз взглянув на все это буйство красок, разнообразие и великолепие можно было сразу сказать: «Да, нас ждет нечто совершенно удивительное».

Главный дизайнер — это тот, кто виноват абсолютно во всех ошибках. И кто совершенно непричастен к красивой графике, классным уровням, шикарным рисункам и заставкам. Ровным счетом, никто... И почему же все издательства так мечтают переменить к себе парочку таких, как он?

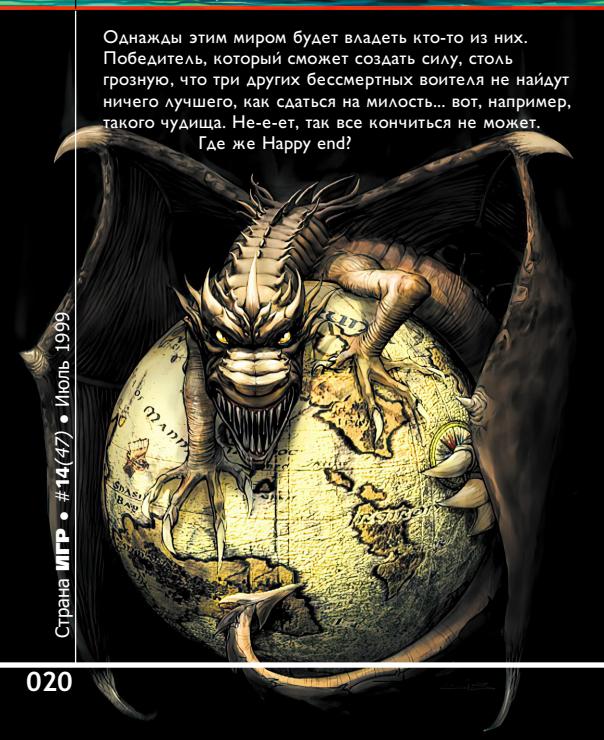
Если наступит Kingdoms

Kingdoms заставит вас задуматься о том, настолько ли вожделен неосозаемый пока WarCraft III.



Однажды этим миром будет владеть кто-то из них. Победитель, который сможет создать силу, столь грозную, что три других бессмертных воителя не найдут ничего лучшего, как сдаться на милость... вот, например, такого чудища. Не-е-ет, так все кончиться не может.

Где же Happy end?



Два года разработки Kingdoms не были потрачены зря. Savedog умудрилась перелопатить добрую половину мировых легенд и сказок в поисках уникальных юнитов для своего шедевра. Кое-кого нашла сама, некоторых позаимствовала у конкурентов, а парочку придумала. Чем особенно гордится.



Люди и звери. Главная особенность фантазий Cavedog. Нет, нет, мы не имеем ничего против! Наоборот, разнообразие — это прекрасно. Наблюдать за тем, как лучник расстреливает башню, а та в результате горает — всегда чрезвычайно интересное занятие. Теперь, по крайней мере, нам дают шанс увидеть, что это не башня горает, а ее гарнизон аккуратно «снимается» снайперской-аккуратисткой.

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

Платформа: PC
Жанр: Стратегия в реальном времени
Издатель: GT Interactive
Разработчик: Cavedog Entertainment
Альтернатива: TA, Tiberian Sun, Age of Empires II

Требования к компьютеру: Pentium 233 (Pentium II-III крайне желательно), 32 MB RAM (рекомендуется 64 или 128 для более медленных компьютеров), быстрая 2D видеокарта, рекомендуется 3D-акселератор, Win95/98

Долгие месяцы и годы мы с надеждой ожидали развязки. Ну когда, ну когда же эта мерзкая собака допрыгнет до вожделенной косточки на веселом логотипе Cavedog? Пусть выход **Kingdoms**, этого своеобразного прикела к одной из лучших стратегических игр, самой красивой, самой первой трехмерной, самой традиционной и в то же время новаторской Total Annihilation в последних числах июня и не привлек особенного внимания. Ну никак не могла GT Interactive знать, что в Москве будет стоять такая погода, что владельцы компьютеров предпочтут торчанию за монитором раслабленное плескание во всех окрестных прудиках, речушках и быстро высыхающих лужах. В масштабах же игрового мира, вот странно, появление на свет долгожданного **Kingdoms** тоже не вызвало особого резонанса. И что? Думаете, игра плохая?

Сергей Овчинников



Cavedog. И все же нам преподнесли большой сюрприз. **Kingdoms** появился и начал расплазаться с раскаленных прилавков магазинов, мгновенно очутившись на верхушке всех PC-шных хит-парадов. Игра получилась, по меньшей мере, очень странная. Мнения критиков о ней кардинально противоположны. Кто-то от **Kingdoms** без ума, многие же игроки никак не могут понять, чего же в ней такого уникального. Это и Total Annihilation, причем порой в чистом виде, и в то же время совершенно другая игра, живущая по своим законам и резко выделяющаяся на фоне всех других. Одно можно сказать точно: **Kingdoms** не превратился в революционный проект лишь по одной единственной причине — Cavedog этого сама не захотела и раскручивала игру лишь как некое своеобразное дополнение ко Вселенной TA. Но такой оригинальной, сбалансированной и разнообразной игры мы не видели на протяжении уже очень долгого времени.

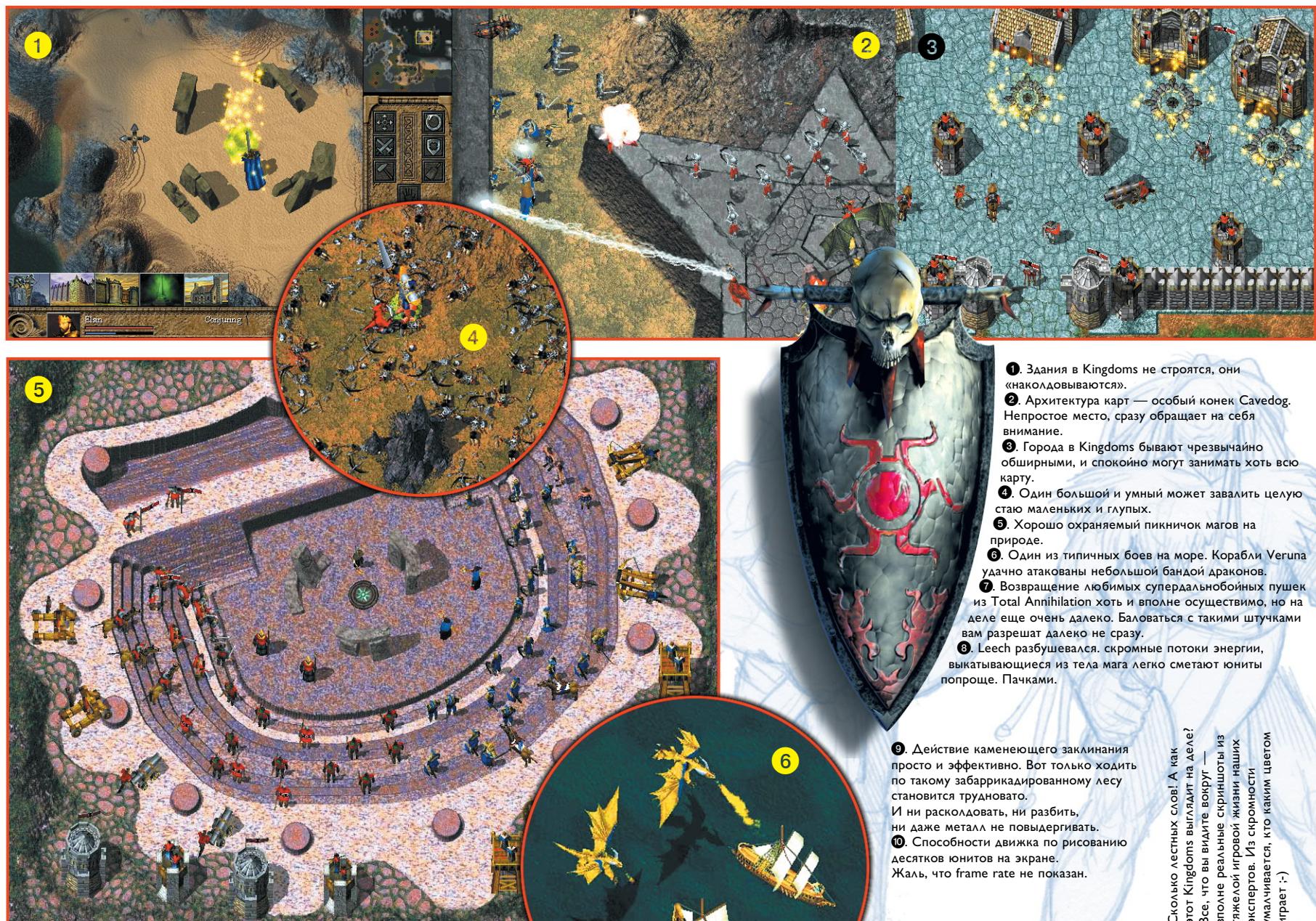
Наследство Total Annihilation ощущается в **Kingdoms** буквально на каждом шагу — от инсталляции, стиля заставки и раскладки клавиатуры до графического дизайна и интерфейса. В то же время сказочная атмосфера и немного измененный движок сделали многое для того, чтобы никто не посмел назвать **Kingdoms** обыкновенным набором дополнительных миссий. После первых, прямо скажем, разочаровывающие простых и некрасивых миссий настроение мгновенно подскочит вверх, как только вы увидите первых драконов. Благо происходит эта встреча весьма скоро. Все дело в том, что в **Kingdoms** авторы игры использовали, наверное, самый невероятный и извращенный способ формирования кампаний. Вместо того чтобы, как полагается, предоставить выбор между четырьмя стандартными расами, Cavedog пошла на смелый шаг. Кампания в игре всего-навсего одна, но зато поистине гигантская (окрывающая аж 48 глав-миссий) и вовлекающая в себя действия за всех четырех рас, задания для которых равномерно распределены, а, вернее, хаотично расстанованы по всей ее протяженности. Поскольку все четыре расы верховодятся хулиганскими детишками царя Гарациуса, история постепенно раскрывает нам различные аспекты их ссор и сражений. Надо сказать, что взаимоотношения участвующих в действии государств Taros, Zhon, Aramon и Veruna далеки от добрососедских. Временные перемирия выливаются в грандиозные столкновения, стороны постоянно пытаются сместь баланс или прибегают к помощи... к чьей только помощи они не прибегают. Поначалу ничего не ясно. От одного королевства сюжет тянет вас в другое, вовлекает в новые сражения с неизвестными противниками. Имена, имена, имена. Все это мелькает как узоры в детском калейдоскопе. Герои, посланцы, поручения, армии, базы, острова, крепости, замки, новые строения,

Kingdoms — это вовсе не попытка сделать новый WarCraft. Если вспомнить все обстоятельства, при которых родился этот экстраординарный проект, то Cavedog в то время, насмотревшись на завидный опыт Westwood по многократной продаже одного и того же шедевра под разными названиями, сама решила сделать свой Red Alert, но только капельку более оригинальный. Причем, как и у Westwood, в результате «почти expansion pack» вырос в полноценную вторую часть игры. Cavedog поступила даже грамотнее, нежели ребята из знайного Вегаса. Обратившись к фэнтезийной тематике, наобещав драконов, троллей, вурдалаков, кучу магии и сног-

шибательные ландшафты, разработчики из команды Дэйва Тейлора фактически предложили нам то, чего так всегда хотелось получить от WarCraft и что Blizzard так предательски отказалась делать. В результате **Kingdoms** по количеству фанатов и всевозможных посвященных игр сайтов в Интернете на равных стал тягаться с бесспорным лидером в жанре — Tiberian Sun.

Никто не верил, что игра выйдет в июне, под занавес второго катастрофического квартала для GT Interactive, неизменного издателя всех игр





1. Здания в Kingdoms не строятся, они «наколдовываются».
2. Архитектура карт — особый конек Cavedog. Непростое место, сразу обращает на себя внимание.
3. Города в Kingdoms бывают чрезвычайно обширными, и спокойно могут занимать хоть всю карту.
4. Один большой и умный может завалить целую стаю маленьких и глупых.
5. Хорошо охраняемый пикничок магов на природе.
6. Один из типичных боев на море. Корабли Veruna удачно атакованы небольшой бандой драконов.
7. Возвращение любимых супер дальнобойных пушек из Total Annihilation хоть и вполне осуществимо, но на деле еще очень далеко. Баловаться с такими штучками вам разрешат далеко не сразу.
8. Leech разбушевался. скромные потоки энергии, выкатывающиеся из тела мага легко сметают юниты попроще. Пачками.

Сколько лестных слов? А как этот Kingdoms выглядит на деле? Все, что вы видите вокруг — вполне реальные скриншоты из тяжелой игровой жизни наших экспертов. Из скромности умалчивается, кто каким цветом играет :)

неизведанные земли, юниты, магические заклинания, — разобраться во всем этом, ох, как непросто. Тем не менее, уже к десятой-пятнадцатой главе история начинает собираться в единое целое. Вовсе неспроста эти бессмертные полуобоги затеяли грандиозное побоище. И на верняка где-то есть объяснение тому, с чего это вдруг доблестный Гарациус сгинул в неизвестном направлении аж 1527 лет тому назад. В результате разработчики добились совершенно поразительного эффекта. Во-первых, играть за одну и ту же расу никогда не надоедает. Да и как может надоест то, что вы, фактически, меняете расу и состав войск чуть ли ни каждую миссию? С другой стороны, стиль повествования превращает **Kingdoms** в увлекательную книжку, эдакий приключенческий роман, который становится все интереснее с каждой перевернутой страницей. Бессспорно, Cavedog заслуживает за это самой высокой похвалы.

Разнообразие предлагаемых миссий поначалу также не вызывает особого оптимизма. В первой миссии вам предлагаются сопроводить некоего посланца в «крепость» (которая представляет собой несколько возвышающееся на фоне зеленой травки пятно цемента). Во второй — доставить этого же бравого товарища до настоящей крепости, в которой к цементному основанию добавлена еще парочка аляповатых стен и башен. Дальше постепенно становится все интереснее и интереснее. То приходится стаей драконов разрушить вражеский город, то от вас требуется выполнение закзанного убийства, имеются шпионские и разведывательные миссии. Некоторые задания выполняются на время,



иногда приходится просто держаться до того момента, пока не прибудет подкрепление или же начисто отбить атаку противника. Миссии на море чередуются с главами, действие которых происходит на суше или вообще большей частью в воздухе. Еще больше разнообразия в игровой процесс вносят юниты. Следуя своим фирменным традициям, Cavedog продолжает излюбленную линию «чем больше юнитов, тем лучше». Стандартный список состоит более чем из 150 наименований. Однако, в отличие от Total Annihilation, все они представляют собой не кое-как видоизмененные нагромождения полигонов, мало чем отличающиеся друг от друга, а яркие и запоминающиеся образы, наевые самые невероятными и разнообразными мифами, сказками и легендами. Немало взято и из кладезя фэнтезийного жанра. Благодаря ярко выраженной сказочной тематике, авторы смогли разбавить типично рубильно-стреляльные способы взаимодействия всевозможными магическими приемами. Так, например, василиски с удовольствием превращают врагов в каменные статуи, а гарпии своими чарами присоединяются к своей армии вражеские юниты. У многих юнитов имеется несколько степеней воздействия магической силы, так сказать, заклинания разных уровней. Особенно широки возможности у

командира армии. Как и в Total Annihilation, наличие формального лидера войска накладывает на вас обязанности оберегать его жизнь любой ценой, но в то же время военные способности командира отныне стали совершенно выдающимися. Скажем так, на поле боя, будучи примененным в правильном ключе, лидер способен заменить десяток приличных юнитов.

Каждая раса в **Kingdoms** владеет рядом уникальных на- выков и предназначена для действий в основном лишь в пределах своей стихии. Прямошлинейность, четкость и предсказуемость солдат Aramon позволяет смело назвать эту расу стандартной «земной». Рыцари, лучники, стандартные корабли и галеры, катапульты, замки и башни — как все это нам знакомо. Есть, впрочем, и весьма милье дополнения. К примеру, рыцари с огромными двуручными мечами, способные нанести немалый ущерб, или супермощные пушки, способные сносить десятки вражеских солдат буквально за считанные секунды. Aramon также имеют доступ к особому юниту Barbarian, подобному танкам Devestator в незабвенной Dune 2 (их основная и любимая многими способность — взрываться буйным цветом посреди вражеской толпы). Под флагами Zhon собираются в основном любители повить в облаках. Драконы, гарпии, летучие мыши — все, что снабжено



А вот и Самый Главный – юнит-командир (на экране его, правда, не видно). Бережем, но в случае необходимости применяем его сказочные силы. Огненное кольцо вокруг лидера (или рядом) легко уничтожает практически все живое в радиусе почти целого экрана. Причем страдают и свои, и чужие...

крыльями и может уничтожать противника в огромных количествах. Баланс не позволяет юнитам Zhon быть особенно выносливыми или владеть каким-то исключительным мастерством в атаках, но есть возможность летать и тихо мирно бомбить беззащитных рыцарей или зомби. Наземную поддержку оказывают другие типично фэнтезийные существа – гоблины, орки, каменные демоны. Но самая удивительная особенность Zhon заключается в том, что эта раса практически не строит никаких сооружений. Кроме маяков, пересылающих в ваши закрома ману. У Zhon имеется специальный юнит, Beast Handler, который фактически заменяет собой базу – он строит несколько других монстров, которые вместе с ним смогут всесторонне развить численный и качественный состав вашего войска. Причем строить армию в таком случае можно в любой точке карты. На море же помочь осуществляют медузоподобные Kraken. У поклонников водной сферы Veruna все необходимое находится на океанской глади. Veruna – единственная раса, которой разрешается строить башни на воде (причем они несколько мощнее и дальнобойнее своих наземных аналогов), а также производить огромное количество кораблей. Даже лидеры этой расы и трудовые лошадки плавают исключительно на симпатичных сущеныхках. Последняя раса состоит из обитателей мира иного, причем нежить представлена в весьма внушительных количествах. Скелеты, демоны, черные рыцари и несколько особых видов башен – в виде клеток с заточенными в них демонами и магических форпостов, накрывающих противника потоками энергии с большого расстояния.

Несмотря на то, что жизненная энергия ваших, да и вражеских юнитов может показаться очень маленькой, для выживания разработчики игры предоставили нам целых две замечательные возможности. Во-первых, практически все юниты наделены способностью к регенерации, и после битвы, если остаются живы, спокойно могут довести свой жизненный уровень до максимума. А самое замечательное в том, что по мере проведения сражений ваши войска постепенно набираются опыта и становятся сильнее. Существует несколько уровней опыта, которые напрямую зависят от того, сколько врагов уничтожил тот или иной воин, и за определенное количество убийств (у каждого юнита это число свое собственное) он повышается в звании. Как правило, это выражается в том, что на его плечах, спинах, корме или даже на хвосте появляется золотой набалдашник. У кораблей же, например, меняется цвет флагжа и внезапно покрываются золотой весял. С этого момента юнит способен проявлять больше рвения в бою, наносить большие повреждения и продолжать набираться опыта. Соответственно, иметь в своей армии десяток ветеранов, а не тридцать молокососов, которых уничтожают еще до того момента, когда они успеют вступить в бой – вполне эффективная и удобная тактика. Хотя на деле идеальный строй сформировать сложновато.

Интерфейс прост до безобразия. Никаких действующих формаций, checkpoint'ов и про-



ДОСТОИНСТВА

Великолепная насыщенная событиями сюжетная линия, неподражаемая Cavedog'овская атмосфера, оригинальный графический движок, качественная анимация, своеобразие и увлекательность во всех аспектах игрового процесса.

НЕДОСТАТКИ

Чрезмерно высокие системные требования, несколько не слишком удачных решений в интерфейсе, недостаток статистики, наличие небольшого числа явно недоработанной графики.

РЕЗЮМЕ

Лучшее из всего, что делал Cavedog. То есть лучше, чем Total Annihilation. Компания доказывает скептикам, что она все еще на подъеме. Следующая вершина?

9.0

2	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
2	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

ких вышек, которые выстроены вами в особых насыщенных маной регионах (такие куски карты отмечены особо – небольшими развалинами с пьедесталом в центре). Ваш контроль за такими участками – залог финансового благополучия. Как и тибериумовые поля в Command & Conquer или шахты с золотом в WarCraft, это придает игре совершенно иное измерение, которое, увы, никак себя не проявляло в Total Annihilation (в котором, как известно, можно было легко добывать металл из энергии, а энергия добывалась в любой точке карты в практически неограниченных количествах).

Kingdoms – самая красивая стратегическая игра современности. Странный 3D-движок Total Annihilation лишь здесь в полной мере проявил свои достоинства. Роскошные пустыни, скалы, глубокое море с легкими башнями волн, деревья, по-настоящему трехмерные полигональные юниты, шикарные магические спецэффекты и даже поддержка 3D-акселераторов, которые, правда, используются лишь для создания совершенно особого красивейшего вечно изменяющегося тумана, – все это делает графику **Kingdoms** непревзойденной. Но что требуется для того, чтобы вся эта прелесть нормально функционировала? Запустив игру впервые на редакционном Pentium II-266, мы смело врубили все спецэффекты и выставили милое разрешение 1024X768, и получили такие тормоза, что страшно было смотреть. Потом посмотрели на нижнюю часть коробки и выяснили, что, оказывается, самый что ни на есть минимум для этого монстра – Pentium 233 со всеми вытекающими из этого последствиями. В результате же пришлось отказаться от высокого разрешения и играть в обычном 640X480, что, впрочем, отнюдь не лишило бедное творение десятков крупнейших американских и японских корпораций (всяких там Intel, 3Dfx, Nvidia, Canopus и прочих) проблем с вытаскиванием из **Kingdoms** солидных кадровых величин. Большое количество юнитов на экране – беда. Обилие действий – трагедия. Подваливание к лимиту в 200 юнитов – катастрофа. Что хотите, то и делайте. Друзья вот подсказали, что на Pentium III идет быстрее и даже вполне стабильно выдает 20-25 кадров. Увы, попробовать не удалось. А пока даю еще один совет – если нет денег на новый процессор, поставьте побольше памяти (например, 128 Мб) или увеличьте размер файла подкачки Windows...

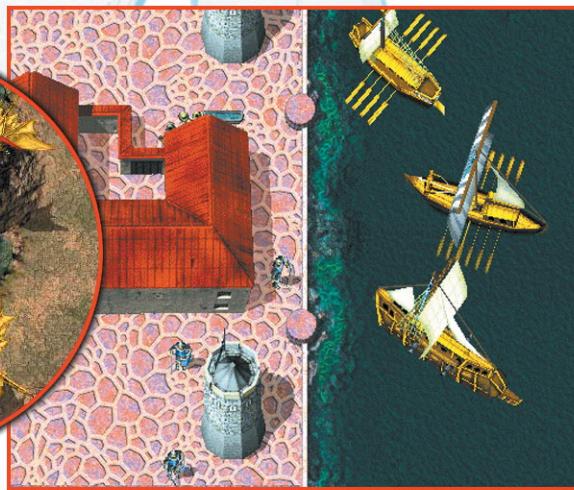
Kingdoms, наверное, так и останется не вполне понятным и далеко не самым справедливым образом принятым шедевром. Что-то есть в этой игре такое магическое, что преодолевает все раздражение по поводу торможения и неудобного интерфейса, что заставляет погружаться в этот странный мир все глубже и глубже... Cavedog умеет создавать игровую атмосферу и делает это лучше всех из создателей RTS. И если Blizzard берет балансом, а Westwood чудовищной динамикой и игральностью, то в магическом мастерстве компоновки дизайна, графики и истории ребятам из Cavedog никак не откажешь. А костячу собака непременно поймает. Пусть не сейчас, в будущем. Ведь так приятно ждать.

СИ REVIEW

Это не Айвазовский. Это просто **Kingdoms**. А этот красивый кораблик легко валит стада кракенов, вот только защиты против «авиации» не придумали...



Все сюжетные заставки в игре выполнены по весьма оригинальной, хотя и простой технологии. Авторы просто использовали в них практически все свои автотипы и дизайнерские документы. Плавно наезжающие скетчи, картинки, анимированные фоны легко вводят вас в удивительную атмосферу **Kingdoms**. Не столько средство экономии бюджетных средств, сколько художественный прием.



Своебразные цветовые решения добавляют **Kingdoms** шика. А специально оптимизированный под Direct 3D туман настолько изящен, насколько вообще может быть симпатична такая отвратительная вещь, как проклятый fog of war.

ГАЛЕРЕЯ

Галерея спортивных проектов

Борис РОМАНОВ
Сергей ОВЧИННИКОВ

О спортивных играх вовсе не обязательно много и долго читать. Порой их достаточно только увидеть...

Нельзя про незаконченные спортивные игры — дело неблагодарное. Верить обещаниям их разработчиков — себе дороже. Полагаться на опыт прошлых частей всевозможных спортивных сериалов также не выход из ситуации. Именно поэтому мы решили просто поместить в одном месте

все доступные нам скриншоты из самых перспективных, по нашему мнению, спортивных игр и дать им свой краткий комментарий. В этот заветный список смогли попасть далеко не все заявленные к выходу в этом году спортивные игры, но это, я думаю, не беда. Ведь если мы вдруг обнаружим, что какая-то незаметная с виду игра в этом

«жанре», в конце концов окажется достойной отдельного описания, то не стоит и сомневаться, что она обязательно попадет на страницы нашего журнала. А пока смотрите, фанаты спорта, и восхищайтесь своими будущими любимцами. Другого такого случая вам может и не представиться.

FIFA 2000

Издатель: EA Sports Разработчик: EA Canada

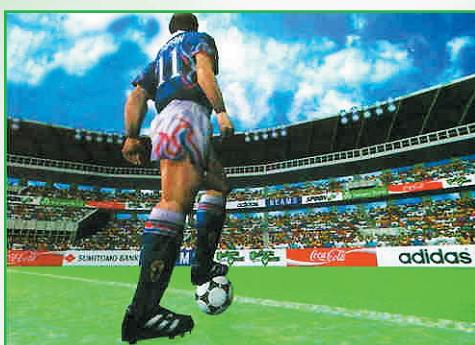
Футбол — самый популярный вид спорта в России, а торговая марка **FIFA Soccer** символизирует собой самый популярный симулятор футбола в мире. Следуя традициям, **Electronic Arts**, как всегда, серьезно подновила движок, добавила несколько впечатляющих эффектов (так, например, на лицах футболистов будут порой проскальзывать вполне правдоподобные эмоции), улучшила освещение и расширила арсенал лиг и команд.

Главное достоинство серии **FIFA** заключается, наверное, в том, что сериал невероятно предсказуем. И что плохая игра под маркой **FIFA** у **Electronic Arts**, скорее всего, не выйдет никогда.



Virtua Striker 2

Издатель: Sega Разработчик: Sega AM2



Перед вами единственный скриншот, который мы смогли откопать к феноменально успешному сеговскому футболу **Virtua Striker 2**. Сразу замечу — на картинке не **Dreamcast**, но что-то очень к нему близкое. Выйдет же данный идеальный образчик аркадного

футбола в октябре. тогда и посмотрим как **Sega** сможет перевести его с игрового автомата.



NHL 2000

Издатель: EA Sports Разработчик: EA Canada

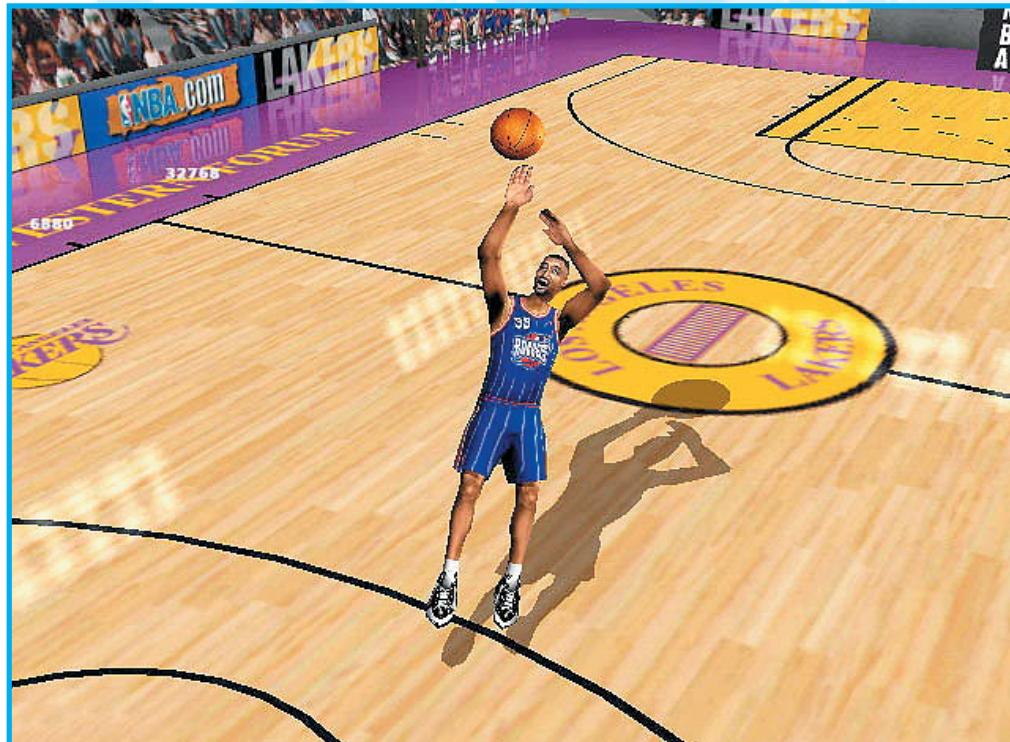
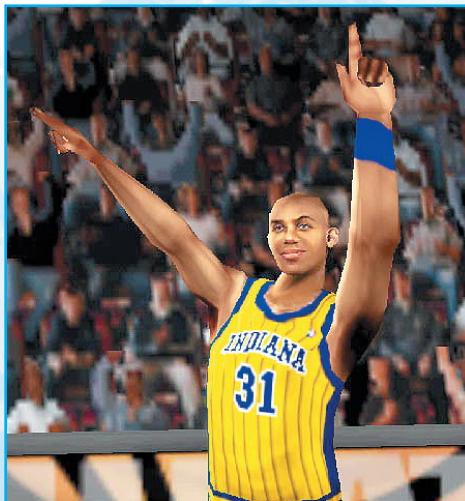


Еще один представитель звездной серии **Electronic Arts** обещает на данный момент еще большее, нежели изнеженная под лучами славы **FIFA**. Блестящий **motion capture**, обилие полигонов, блестящий под ярким светом прожекторов лед, чрезвычайная реалистичность. **EA** заявляет, что новый **NHL** будет на голову выше конкурентов. Скоро мы в этом должны убедиться.

NBA Live 2000

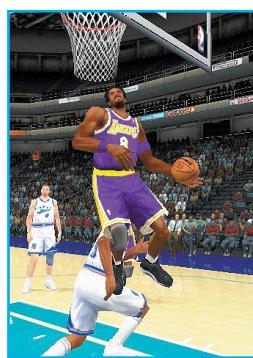
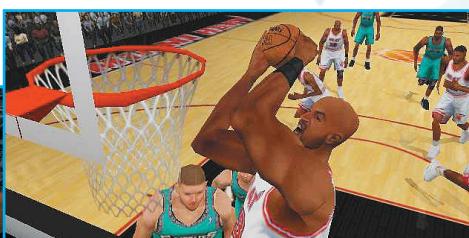
Издатель: EA Sports Разработчик: EA

Будучи всегда самой засекреченной серией из всех игр EA Sports, NBA Live и на этот раз полностью оправдывают секретность, окружающую проект. На этот раз ребята из Electronic Arts решили уделить особое внимание на мимику и плавность движений персонажей. Теперь у героев Национальной Баскетбольной Ассоциации имеются глаза, пальцы, брови... И это теоретически никак не сказывается на игровом процессе. А что будет написано на обратной стороне коробки? Правильно: «Невероятная жестикуляция, полная цветопередача радужки глаза...» И когда он закончится, этот прогресс?

Sega Sports
NBA 2000

Издатель: SEGA Разработчик: Visual Concepts

NBA 2000 стал предметом гордости #2 для американского отделения **Sega Sports** на минувшей выставке **E3**, после сумасбродного, хоть и очень красивого американского футбола. **Visual Concepts** и здесь во многом превзошла конкурентов. Модели игроков насчитывают до 300 полигонов, а двигаются они настолько естественно, насколько это вообще возможно.



e@shop

<http://www.e-shop.ru>

Аксессуары для компьютера
с доставкой на дом,
дешевле, чем
в магазине

Открылся филиал
в Санкт-Петербурге
e-mail: eshop@litepro.spb.ru
телефон: (812) 311-8312

Заказ по интернету:
<http://www.e-shop.ru>
e-mail: eshop@gameland.ru
телефон: (095) 258-8627
доставка по Москве: \$3
по московской области: \$5-\$8



Joystick Wing Man Extreme
Производитель: Logitech

\$1090.00



Joystick Wing Man Extreme
Производитель: Logitech

\$59.00



Formula Force GT
Производитель: Thrustmaster

\$199.99



Joystick F-22 PRO
Производитель: Thrustmaster

\$179.95



Formula Sprint
Производитель: Thrustmaster

\$95.99



Mouse Pilot plus (OEM)
Производитель: Logitech

\$117.95



3D Banshee (OEM)
Производитель: Creative

\$19.95



Elite Rudars
Производитель: Thrustmaster

\$70.00



Sound Blaster Live (OEM)
Производитель: Creative

\$99.99



Miro Video Studio 400
Производитель: Miro

\$154.99



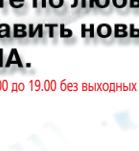
Miro PCTV-TV-тюнер
Производитель: Miro

\$320.99



Wicked 3D Voodoo-2, 12 mb
Производитель: Metabyte

\$95.95



Voodoo3 2000 AGP
Производитель: 3 Dfx

\$109.99

Miro Video BC-10 plus
Производитель: Miro

\$145.95

Millennium G200
Производитель: Matrox

\$299.99

Montego II Quadzilla
Производитель: Matrox

\$119.00

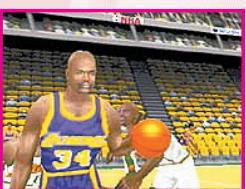
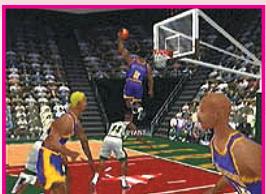
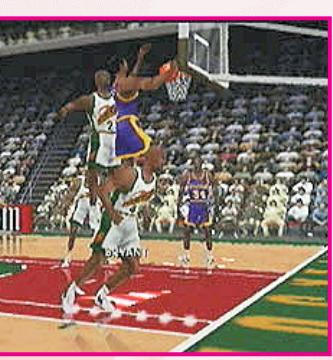
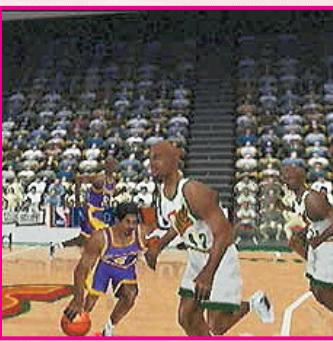
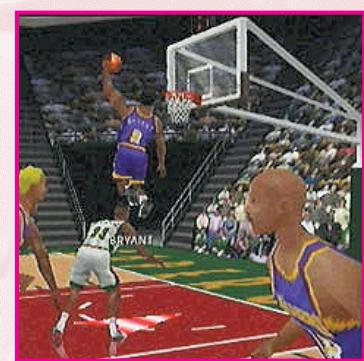
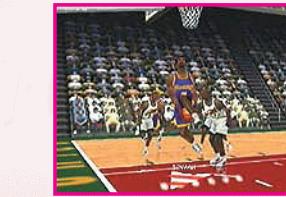
Пишите и звоните по любым вопросам.
Мы можем доставить новые игры
вышедшие в США.

Заказ по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных

NBA Courtside 2

Издатель: **Nintendo** Разработчик: **Left Field**

Являясь единственным спортивным проектом **Nintendo** конца этого года, **NBA Courtside 2** будет достаточно просто быть не хуже других представителей жанра, чтобы ему удалось приглянуться владельцам **Nintendo 64**. К счастью, именно это с данным проектом должно и случиться.



Ready 2 Rumble

Издатель: **Midway** Разработчик: **Midway**

Всем на удивление, этот яркий аркадный бокс был встречен посетителями Е3, как говорится, на ура. Американцам в этой игре понравилось буквально все и они были готовы выстаивать в очереди по несколько минут, чтобы еще пару раз набить полигонному сопернику его деформируемую физиономию. А некоторые из них пообещали даже купить себе **Dreamcast** лишь только ради их любимого **Ready 2 Rumble**. О вкусах, конечно, не спорят, но все-таки в такой бешеной популярности этой игры есть что-то странное. а может это мы просто отстали от жизни? проверим девятого сентября.



Knockout Kings 2000

Издатель: EA Разработчик: EA

Уже во второй раз Electronic Arts пытается втереться в доверие к фанатам бокса, анонсируя скорый выход продолжения своего популярного мордобоя Knockout Kings. Честно говоря, от первой части этого сериала мы были не в восторге и поэтому просто не знаем что можно ждать от ее продолжения. Но уже сегодня можно будет точно сказать, что конкуренции у этого продукта в этом



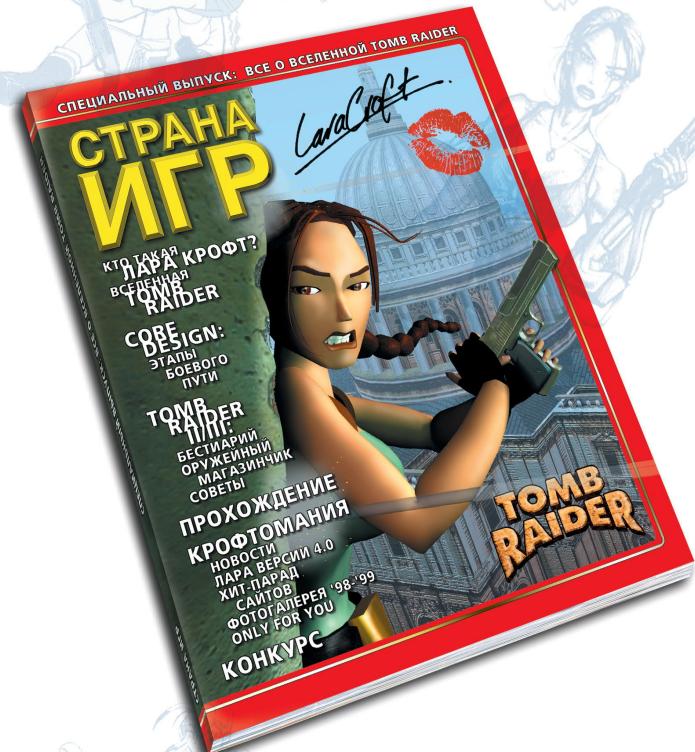
WCW Mayhem

Издатель: EA Разработчик: EA

Американское издательство Electronic Arts решило прорваться на новый для себя рынок, принесший его первооткрывателям гигантскую кучу денег. Для этого она, в лучших своих традициях, перекупила у конкурентов официальную лицензию, и стала вкладывать в рекламу своей версии безумно популярного в Америке реслинга просто сумасшедшие деньги. Каков же будет результат всех этих активных действий мы увидим уже очень скоро.



ВНИМАНИЕ!
В ПРОДАЖЕ С
7 ИЮНЯ
1999



ВНИМАНИЕ!
КОНКУРС

• **ЛАРА КРОФТ –**
секс-символ компьютерных
и видеоигр конца столетия

ВСЯ ВОЗМОЖНАЯ
информация

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ
Tomb Raider II и III

ФОТОГРАФИИ, РИСУНКИ
и свежие новости

Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,
полностью посвященный Вселенной TOMB RAIDER

Supercross 2000

Издатель: **Acclaim** Разработчик: **Acclaim**

Вот и до этого вида спорта добрались руки создателей игр из различных компаний. А чем спрашивается, он хуже других? Лицензию купить на него несложно, сделать такую игру вообще пара пустяков. И вот сразу два издателя: **Acclaim** и **EA** одновременно решили выпустить две абсолютно аналогичные игры под похожими названиями. А для разнообразия мы решили показать вам работу **Acclaim**, тем более что она нам понравилась больше.



028

Dungeon
Keeper 2:
Суперконкурс
Horny

Журнал «Страна Игра» совместно с компаниями **Soft Club**, **Electronic Arts** и **Bullfrog Productions**, а также Великий и Ужасный, Обаятельный и Зловещий супермонстр **Horny** объявляют конкурс для владельцев лицензионных копий самой темной, прохладной и веселой игры лета:

DUNGEON
KEEPER 2

Все, что требуется от начинающих и профессиональных Хранителей Подземелий, это максимально подробные и, что немаловажно, правильные ответы на эти простые вопросы:

1. Умеют ли Хозяева подземелий играть в гольф?
2. Кто из ваших существ не только не боится огненной лавы, но и с удовольствием купается в ней?
3. Как сделать ваших существ счастливыми?



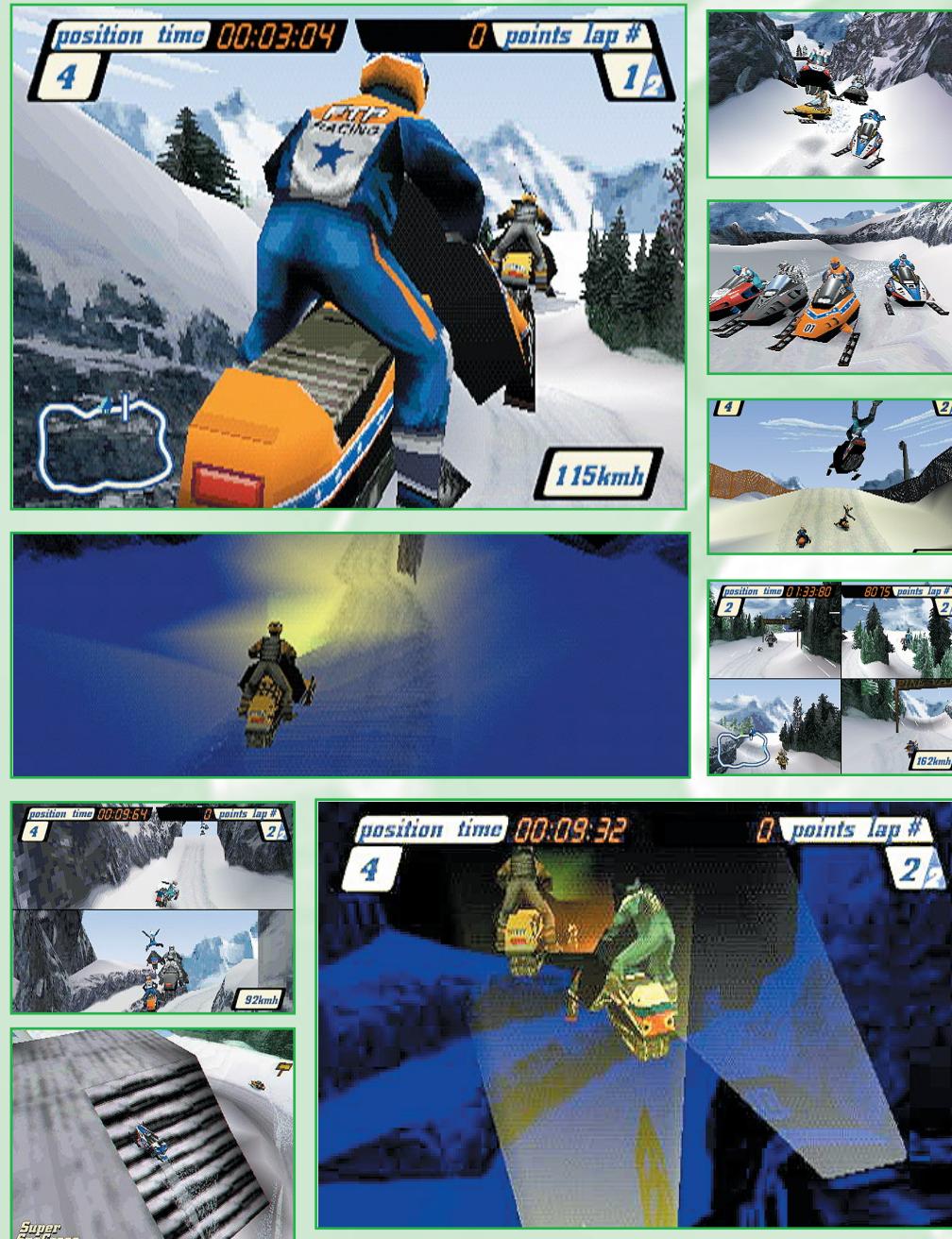
Ответы прсылайте по адресу: 101000 г. Москва, Глвпочтамп, а/я 652, с пометкой «На конкурс **Dungeon Keeper 2**». Десять самых удачливых хранителей будут награждены ценностями призами от **Electronic Arts** и **Soft Club**, которые будут в торжественной обстановке вручены лично лично вместе с гарантиями сохранения их ничтожных жизней (в случае внезапно возникшего чувства голода я за себя не отвечаю :-). Да, и чуть не забыл, для получения призов вам придется захватить с собой купон регистрационной карточки, которую вы найдете в коробке с **Dungeon Keeper 2**!

С нетерпением жду ваших гипотез,
Всегда ваш,
Horny.

Sled Storm

Издатель: EA Разработчик: EA

Вот и дождались! Извечный разработчик спортивных игр — компания **Electronic Arts** решила взяться за реализацию невиданной доселе гонки на снегоходах. Говорят, что на данный момент все у нее в этом нелегком деле идет хорошо, и мы можем надеяться на скорое появление в продаже первого качественного симулятора данного средства передвижения.



Links Extreme

Издатель: Microsoft Разработчик: Access Software

Несмотря на то, что мы уже писали однажды об этом многообещающем проекте, мы все-таки решили еще разок напомнить вам об этом безумном «как бы симуляторе гольфа». Теперь, правда, его издателем выступает корпорация **Microsoft**, что наверняка сделает эту сумасшедшую игру еще увлекательнее и смешнее ;-)



ВНИМАНИЕ!
В ПРОДАЖЕ С
ИЮЛЯ
1999



ВНИМАНИЕ!
КОНКУРС

ВПЕРВЫЕ!

часть тиража
спецвыпуска
будет укомплектована
полной версией игры
на **2 CD-ROM**



JAGGED ALLIANCE 2 —
культовая игра для фанатов
пошаговых стратегий

Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,
полностью посвященный JAGGED ALLIANCE 2

7 Studios: Midway и семь сумасшедших гномов

Нелегко в толчее выставок, перемешивающихся грудах электронной и бумажной почты, ехидливо-вежливых пресс-релизах и откликах издательств и разработчиков отыскать в этой безумной индустрии людей понимающих, грамотных и всегда готовых побазарить о том, о сем с этими странными русскими журналистами.

Eric Yeo: наши игры будут издавать Midway, который хоть и не является самим крупным независимым издательством, но тем не менее вполне может обеспечить нашу команду всем, что требуется для того, чтобы создать достойную игру.

Только лишь услышав о том, что знаменитый **Eric Yeo** уходит со своего пригетского места в **Westwood Studios**, мы немедленно бомбардировали старого знакомого грудой e-mail'ов. Не заболел ли, не надоело ли, не кончились ли идеи, не исчез ли интерес к делу? Слава Богу, все опасения оказались напрасны, а главной движущей силой оказалась жажда свободы действий и полной независимости. Закончив работу над **Tiberian Sun** и полностью выполнив свои обязательства перед **Westwood** (долгожданный **TS** уже почти полгода тестируется, и дизайнерская помощь проекту больше не требуется), он совершил смелый шаг — ушел с поста главного дизайнера стратегического отделения компании, и начал новую фирму с нуля. Образованная **Эриком** и его верными друзьями компания **7 Studios** насчитывает всего семь человек, из которых по крайней мере двое очень хорошо знакомы фанатам компьютерных игр — это, разумеется, сам **Эрик**, и его коллега **Lewis Peterson**, бывший же продюсер большинства игр **Westwood**.

Встретиться нам удалось в Лос-Анджелесе, как раз во время проведения **E3**. Несколько часов, проведенных в прохладной комнате для переговоров, в то время когда вокруг на жаре бурлит людское месиво — это чрезвычайно расслабляющая штука. Не хочется задавать никаких вопросов, глаза сами собой медленно закрываются. Лишь осознание важности происходящего заставляет сбрасываться с мыслями. Надо все-таки выведать, чем займутся ребята в свежеорганизованной компании!

Страна Игр: Давайте сначала вернемся в далекое прошлое и выясним, почему же это вам стало так плохо в **Westwood**, что вы решили всем скопом свалить из райского города Лас-Вегаса?

Eric Yeo: Никак не могу говорить о **Westwood**, как об эдаком зоопарке. Мол, держат в клетке, кормят плохо и вообще жизнь собачья. Эта компания всегда держалась на энтузиазме, практически всю историю своего существования не содержалась каким-нибудь крупным корпоративным спонсором, а скорее, сама содержала все более и более скатывающуюся вниз **Virgin**, и нам всегда было хорошо в **Berace**. После того, как на сцену вышла **Electronic Arts** со своими корпоративными стандартами, работать стало как-то непривычно. Нельзя сказать, чтобы что-то серьезно изменилось, но наличие «большого дяди» наверху стало потихоньку давить на психику. Тогда-то мы с **Льюисом** и решили после завершения работы над **Tiberian Sun** уйти из компании и создать собственную маленькую студию. Так и случилось, пусть и чуть раньше выхода нашего последнего совместного с **Westwood** проекта.

СИ: Поскольку теперь вы никак не связаны с ребятами из **Westwood**, думаю, мы можем задать такой важный вопрос. Насколько хорош **Tiberian Sun**, по вашим собственным ощущениям? Эту игру мы ждем уже невероятное количество времени, и разочароваться в ней было бы большим ударам.

Eric Yeo: Я очень долго работал над этим проектом, и совершенно не могу объективно на него смотреть. С точки зрения дизайнера, в **TS** сделано очень многое. Впервые нам удалось настолько ярко вплести в игру сюжетную линию, построить вокруг нее все без исключения миссии, закрутить интригу, да и получить для съемок таких замечательных актеров, как например, **James Earl Jones** (знаменитый голос **Дарта Вейдера** в трилогии **StarWars** и «главный детектив Вселенной» в сериале о **Тексе Мерфи** — прим. ред.) С графикой мы немножко отстали от прогрессивного человечества, но в то же время не вышло еще такой стратегии, которая выглядела бы лучше, чем **Tiberian Sun**. Вероятно, по графике нас превзойдет только **Kingdoms** и, возможно, **Age of Empires II**, но это современная волна, ничего постыдного в этом нет. Зато в **TS**, бесспорно, самые «живые» ландшафты в индустрии.

Lewis Peterson: У меня нет никаких сомнений в том, что **Tiberian Sun** станет по-настоящему классной игрой — мы вложили в нее столько сил. И денег, кстати, тоже — это самый высокобюджетный проект **Westwood Studios** всех времен, он стоил порядка пяти-шести миллионов долларов, не считая затрат на рекламу, и это только предварительная сумма, которая была портажена на тот момент, когда мы покидали компанию.

СИ: На что же вы теперь рассчитываете, расставшись с таким именем и такими бюджетами. И с таким издателем?

Eric Yeo: наши игры будут издавать **Midway**, который хоть и не является самым крупным независимым издательством, но тем не менее вполне может обеспечить нашу команду всем, что требуется для того, чтобы создать достойную игру.



СИ: Расскажите о первой игре **7 Studios**.

Eric Yeo: Учитывая наши амбиции она же может стать и последней. Поскольку кроме стратегических игр мы больше ничего делать не умеем, и главное, не хотим, выбор жанра не был для нас проблемой. Однако эта игра совершенно точно не будет похожа на **Command & Conquer**. Если бы я хотел и дальше делать сиквелы **C&C**, я бы совершенно точно остался в **Westwood**. Наш проект будет создаваться для новой приставки **Sony**, которую пока называют **Next Generation PlayStation**, ну и для **PC**, разумеется. Но это будет именно приставочная стратегия, совершенно не похожая на те, что выходят в огромных количествах на персональном компьютере. Там будет меньше юнитов, и они будут больше похожи на героев, чем на стандартный вид техники. То есть, у каждого будет своя история, свои характеристики, свои способности. В тоже время мы не пытаемся сделать **X-Com** или **Final Fantasy Tactics**. Сохранить динамичность и разнообразность **C&C** — одна из наших первостепенных задач.

СИ: То есть, вы делаете эдакий своеобразный **C&C** «под микроскопом»?

Eric Yeo: Можно и так сказать. Мы стараемся сконцентрироваться на каждом конкретном человеке, который принимает участие в сражении. Интерфейс игры будет чрезвычайно прост, и даже у владельцев **PlayStation 2**, надеюсь, не будет вызывать нареканий. Я пока не могу раскрывать много деталей, и даже названия мы, честно говоря, пока не придумали.

СИ: Насколько удобно вам работать с **Midway** и **Sony**? Каково ваше мнение о **PlayStation 2**, если, конечно, вы уже успели хоть немного присмотреться к этой платформе?

Lewis Peterson: С **Midway** отношения у нас складываются очень неплохо, по крайней мере для амбициозных разработчиков, не успевших выпустить ни одного проекта (прошлые заслуги не в счет). Что касается **PlayStation 2**, то если вы говорите о **development kit'ах**, то американским разработчикам их обещают предоставить лишь в сентябре, так что времени еще масса. Впрочем, мы ездили в Японию на презентацию **Next Generation PlayStation**, и судя по технологическим демкам, платформа на многое способна. Тем не менее, нас несколько смущает наличие сразу

двух процессоров (**Emotion Engine** и **Graphics Synthesizer** — прим. ред.), под каждый из которых придется оптимизировать код игры — это немножко похоже на **PC** с **3D-акселератором**, но полномочия по графике здесь распределены далеко не так явно, как в случае с персональными компьютерами. Думаю, с теннической точки зрения все прояснится уже в самом скромом времени.

СИ: В пресс-релизах, посвященных вашему сотрудничеству с **Midway** сказано, что вы работаете над мультиплатформенным проектом. Это значит, что вы выпустите свою игру на **PC** и **PlayStation 2**, или еще на других платформах?

Lewis Peterson: Сложно сказать. Мы вполне удовлетворены **Dreamcast**, однако не вполне уверены, что наш проект, который будет закончен лишь в 2001 году, будет выпущен на этой платформе — графически игра будет сильнее всего, на что по крайней мере сегодня способен **Dreamcast**. А что касается **Dolphin**, то **Nintendo** достаточно просто дать нам знак, что этой платформе наш проект не повредит. ;)

СИ: Ваша команда называется **7 Studios** потому, что вас всего семеро. Будете ли вы расширяться, приглашать новых работников?

Eric Yeo: Мы здесь почти семья, и не хотим разрастаться до огромных размеров. Возможно, пара-тройка человек к нам в будущем и присоединится, но если вы беспокоитесь о названии, то оно точно уже не изменится. Будем говорить, что когда в компании не работали те полторы тысячи человек, что работают сейчас, она называлась **7 Studios**, потому что когда-то ее основала семерка сумасшедших геймеров.

СИ: Спасибо за беседу, держите нас в курсе всех новостей.

Eric Yeo: Непременно. А в игру мы обязательно засунем какого-нибудь солдата с лицом вашего редактора.

Lewis Peterson: Лучше уж мы назовем в честь вашего журнала какого-нибудь из юнитов. ;) Приятно, когда поговорить с тобой прилетают через половину земного шара.

ПЛАТФОРМА: PC
 ЖАНР: автогонки
 ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
 РАЗРАБОТЧИК: Electronic Arts
 ОНЛАЙН: http://www.ea.com/
 ВЫХОД: зима 1999

Need For Speed: Motor City

Вячеслав НАЗАРОВ
 master@gameland.ru

Народ в Electronic Arts времени Народ не теряет. Получив всемирное признание несколько лет назад за свою замечательную игру Need For Speed, они принялись методично разрабатывать эту золотую жилу. Появились Need For Speed II, чуть позже Need For Speed III. Совсем недавно свет увидела Need For Speed IV: Road Challenge. А скоро создатели этих шедевров собираются осчастливить поклонников качественных гонок, да и всех авторомантиков новой игрой: Need For Speed: Motor City.

Начиная с самой первой Need For Speed и заканчивая Need For Speed: High Stakes, игрокам предлагалась возможность очутиться за рулем автомобиля, который, чего уж греха таить, навряд ли когда-нибудь появится в их реальной жизни. Lamborghini Diablo, Jaguar, Porsche — супер-дизайн, сплюснутые кузова, низкая подвеска. Красота, да не та...

Need For Speed: Motor City переносит игроков во времена, когда были популярны автомобильные кинотеатры под открытым небом. Трудовой народ (преимущественно американский) проводил свои выходные, выезжая на пикники на огромных розовых кадиллаках. Жаркими июньскими вечерами толпы катающихся по улицам ребят заманивали в свои разноцветные машины с открытым верхом такие же толпы девушек, после чего, радостно повизгивая, неслись к ближайшим зарослям секвой. Времена меняются, меняются места работы, женщины приходят одна за другой, по телевидению уже давно не показывают ничего интересного... Но машины, которые мы любили, остаются все такими же вечно молодыми, сверкающими хромом красавцами. Да, были «тачки» в наше время — богатыри, которые могли разнести почти любое препятствие на своем пути, а потом легко быть приведенными в первоначальный вид за несколько часов работы в гараже. Не то что современные образцы, созданные лишь для модных автосалонов, да для поездок по идеальным дорогам, с обязательным ежечасным контролем в техцентрах. Вероятно, примерно так думали разработчики, создавая Need For Speed: Motor City — игру, переносящую нас за

штурвалы ретро-автомобилей. Разумеется, честные и правильные американцы (бываю и такие, и никто не виноват, что они нам с вами не встречались) из Electronic Arts не могли просто так создать игру с самыми замечательными представителями автомобильного племени в главных ролях. Хорошо, что денег у компании оказалось много, и она смогла выкупить лицензии на использование в NFS: Motor City аж сорока автомобилей, когда-то рассекавших на своих четырех просторах страны «равных возможностей». В почетный список вошли такие чудеса буржуинского автомобилестроения, как Ford Coupe образца 1932 года, Chevrolet Sport Bel-Air Sport Coupe из далекого 1957-го, Corvette Stinray из 1963-го, Pontiac GTO, созданный в 1966-ом, и мечта всех настоящих гонщиков и даже одной женщины-зубного техника — Mustang Boss 302 (1970). Абсолютно все автомобили являются точными копиями реальных машин и вобралы в себя все, начиная с внешнего вида и заканчивая уникальными физическими моделями. Кроме того, учтено и то, какого качества были эти короли дорог. В качестве водителя вы сможете попасть за руль очень мощного агрегата, способного развить фантастическую скорость (по меркам времен его создания), но одновременно являющегося довольно капризным механизмом. Его прямой противоположностью станет надежный, как советский танк, Thunderbird, не отличающийся невероятными скоростными характеристиками, но и не требующий от собой практически никакого ухода.

Очень приятным моментом в NFS: Motor City обещает стать система настройки каждого автомобиля под гоночные нужды любого водителя. В зависимости от своего излюбленного стиля езды вы сможете создать машину, которая станет неотъемлемой частью организма, и, находясь вне виртуальной реальности, вы будете постоянно ловить себя на

мысли, что у вас не хватает чего-то очень важного... Но чтобы превратить серийный Corvette Stinray или Pontiac GTO в уникальную гоночную систему, виденную когда-то во сне, придется немало потрудиться в гараже. В NFS: Motor City изменять и настраивать можно буквально все. «Вспомните какую-нибудь деталь или элемент в автомобиле и вы почти наверняка найдете в нашей игре соответствующую опцию для его калибровки», — говорит один из технических специалистов Electronic Arts. Начиная с регулировки отдельных блоков двигателя и коробки передач и не заканчивая настройкой рессор и подвески — перебрать можно весь автомобиль. В итоге можно создать чудо техники, которое будет способно разгоняться до 100 миль в час буквально за несколько секунд. Но сколько бы вы ни ковырялись во внутренностях своего железного друга, он никогда не сможет стать хозяином дороги без стиля оформления. Поэтому в игре можно будет прибегнуть к услугам художественного салона и расписать отраду души, свет очей своих во все цвета радуги, украсить крылья языками пламени, покрыть капот и крышу кельтским орнаментом. Для пущего эффекта стоит сменить стандартный гудок на оригинальный клаксон и поставить новый глушитель, дабы уже по звукам всем было ясно, что к ним движется Хозяин.

Но не следует думать, что, попав в NFS: Motor City, можно будет выбрать машину и тут же превратить ее в свою мечту. Вовсе нет. С самого начала игрокам предложат на выбор несколько куч металлома, которым предстоит стать настоящими Автомобилями. Как это произойдет? Очень просто: разработчики наконец-то включили в игру систему денежных ценностей. Игроки начинают жить в Городе Моторов имея за душой лишь несколько долларов, а также возможность посещать аукционы по продаже подержанных автомобилей и

их отдельных частей. Но ведь хочется всего. Много и сразу. Но денег нет. Следовательно, их надо заработать. Вывод о том, как это сделать в автомобильном симуляторе, напрашивается сам собой — конечно же, участвовать в гонках и побеждать! Причем ставками в заездах может быть почти все что угодно: хоть венчозеленые купюры, хоть занавески для окон вашего ласкового и нежного зверя.

В отличие от своего ближайшего конкурента — Trans Am Racing '68-'72 (GT Interactive), в котором подобраны автомобили строго определенного временного периода и состязания проходят на специальных спортивных сооружениях, NFS: Motor City обладает двумя вариантами соревнований. Первым являются уличные заезды, во время которых игрокам предстоит соревноваться на узких и извилистых улочках Города Моторов. Альтернативой ему выступают официальные гоночные трассы общим числом 13, подготовленные специально для подобных заездов.

Еще одной просто замечательной особенностью NFS: Motor City станет режим многопользовательской игры. Если все будет выполнено так, как обещают представители Electronic Arts, то игра создаст настоящее общество Города Моторов. Помимо участия в состязаниях игроки смогут продавать и покупать свои автомобили. После тяжелого гоночного дня можно будет заглянуть в какое-нибудь виртуальное кафе на колесах, дабы людей посмотреть и свою машину показать. А если в свет выбираться лень, то стоит

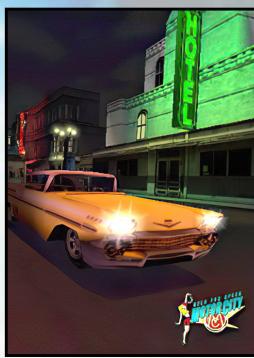
просто откинуться на кожаное кресло своего кадиллака, включить спокойную музыку, обнять подругу, ну а дальше по обстоятельствам (для информации: задние сиденья у подобных машин просто огромные).

Игра создается на движке последнего шедевра Electronic Arts — Need For Speed: Road Challenge, поэтому уже сейчас можно сказать, что с точки зрения графики, физической модели и звукового оформления NFS: Motor City будет безукаризменна. Всевозможные световые эффекты, радующие взгляд мелочи вроде дыма из под колес, интерактивное окружение — все говорит об этом.

Похоже, что победное шествие серии Need For Speed по компьютерам всех ценителей отличных игр продолжится вместе с Need For Speed: Motor City. Зная Electronic Arts, сомневаться в этом не приходится.

СИ

031



Septerra Core

Юрий ПОМОРЦЕВ и Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

Быстроходящийся мир *Septerra* не останавливался ни на секунду, как, впрочем, не останавливалась в работе над своим проектом и команда Valkyrie Studios. За последние несколько месяцев разработчикам удалось найти издателя в лице компании Monolith, и теперь судьба *Septerra Core* выглядит более определенной.

Septerra Core — перспективный проект в жанре RPG, инспирированный классическими японскими сериалами-ролевиками а la Final Fantasy и Zelda. Говоря менее абстрактно — это огромный и тщательно проработанный игровой мир, сравнимый по размерам с миром Baldur's Gate, с не менее тщательно проработанными персонажами и в совершенстве проверенным сюжетом. И все это в красочном

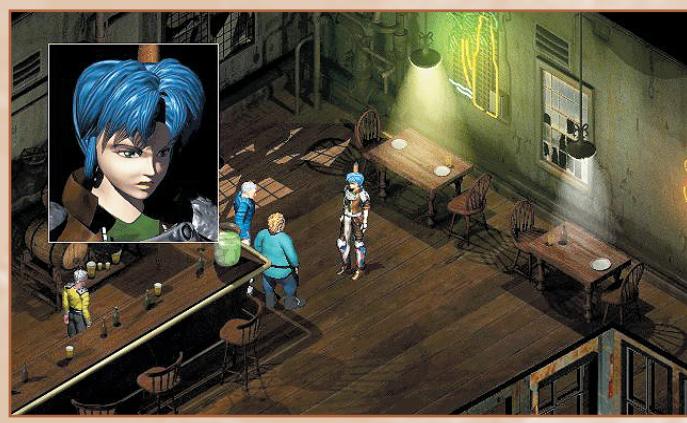
профессиональном аниме-исполнении...

С большим сожалением приходится признать, что японские ролевики по ряду маловразумительных причин пользуются у нас на родине гораздо меньшей популярностью, нежели набившие оскомину «классические» AD&D'шные представители жанра. Чем объясняется этот факт? Вероятно, привычным стереотипом, что RPG — это длинный меч в правой руке, щипованный щит — в левой, пальцы обвязаны кольцами с атрибутами «плюс сколько-то к тому-то», и в довершение всему full plate mail, который красуется на богатырском теле, увенчанный массивным шлемом с неизменной кисточкой. Что-то забыл? Ах да, еще уйма квестов, несколько десятков спеллов, прорва монстров и... Да, впрочем, уже достаточно —

ну чем вам не классический пример RPG?

Другое дело японские ролевые игры. В них акцент сделан не столько на характеристики персонажей и на средства их повышения (хотя и это присутствует в полном необходимом объеме), сколько на по-настоящему глубокую проработку характеров героев, их биографий, мотивировку их действий и личностные качества. Все, абсолютно все без исключения значимые NPC, не говоря уж о главных героях, представляют собой Личности с самой большой буквы. Им симпатизируешь, их ненавидишь, их любишь, сопереживаешь им — все что угодно, но только не равнодушне! Но чтобы понять, оценить и прочувствовать все это, нужно погрузиться в игру, внимательно винимать разговорам и просто скавывать любую информацию. Быть может именно это и стало краеугольным камнем, так как легкомысленное отношение «подумашь, какая-то игра!», при том что многие сценарии пишутся профессиональными писателями, нередко весьма популярными, а также нежелание внимательно читать или воспринимать на слух информацию в виде текста (в конце концов, не все владеют в достаточной степени английским языком, а официальной локализацией таких игр пока, увы, не занимаются; пиратам же — пламенный привет!) приводят к потере всякого смысла игрового процесса и невозможности просто проникнуться и оттнуться за игрой.

Все сказанное не нужно воспринимать как заявление, мол, по сравнению с японскими RPG все остальные ролевики и яйца выведенного не стоят. Дело совсем не в этом, тем паче, что сколько людей — столько и мнений, и



дело тут исключительно во вкусе. Просто обидно, что ролевики из страны восходящего солнца часто бывают незаслуженно забыты или попросту проигнорированы на фоне европейских или американских RPG.

Но вернемся к *Septerra Core*. Любопытно, что эту игру делает американская команда разработчиков, хотя по ее внешнему облику сказать об этом просто невозможно — уж слишком хорошо она вписывается в каноны творений японских гейммейкеров. Собственно, ведущий дизайнер проекта без утайки говорит о своем восхищении Chrono Trigger и честно сознается, что взял на вооружение многие идеи из этого нинтендовского хита... А еще он упоминает на то, что успех Final Fantasy VII на PC послужит хорошей



почвой для их проекта.

Игровая вселенная *Septerra Core* способна украсить любой фантастический роман, и это не пустые слова. Судите сами, насколько богата фантазия у разработчиков. Итак, в давние времена Творец создал Ядро, в котором был спрятан от посторонних глаз Дар — могущественный артефакт. Вокруг Ядра располагались шесть Оболочек, которые попарно вра-



СЕПТЕРРА. ОБОЛОЧКА ПЕРВАЯ — ВНЕШНИЙ УРОВЕНЬ

Внешняя Оболочка Септерры — обитель Избранных. Здесь очень слабая гравитация, и за счет этого все местные жители имеют высокий рост и вытянутые конечности.

Избранные принадлежат высшей касте, над которой нет закона. Они сами есть закон для всех смертных Септерры. Много веков назад Избранные пришли в этот мир в надежде получить божественное могущество, спрятанное в недрах Сердца планеты.

Избранные провозгласили себя наследниками самого Мардука — единственного сына Творца — и ни на секунду не сомневаются в чистоте своей голубой крови.

Высшая каста не слишком заботится об остальных обитателях планеты. Избранные потребляют большую часть всех ресурсов, тем самым вынуждая обитателей низших оболочек существовать во мраке и грязи.

Апогеем иерархической лестницы Избранных является правящая верхушка во главе с Императором. Император владычествует над Лордами, которые, в свою очередь, являются повелителями отдельных кланов Избранных. Но даже централизованное правление Императора не может остановить частых междоусобиц и клановых войн.

Избранные получают грандиозное количество энергии от Основного Генератора, находящегося на Северном Полюсе. Именно этим объясняется высочайший технологический уровень развития внешней Оболочки. Избранные сделали огромный шаг вперед по сравнению с другими жителями планеты в области научно-технического прогресса. Грандиозных успехов ученые мужи добились в области биоинженерии, что позволило использовать в качестве кораблей и даже целых городов гигантских животных с низкими уровнями.

СЕПТЕРРА. ОБОЛОЧКА ВТОРАЯ

На втором уровне Септерры ведут свое жалкое существование Чистильщики или, как их еще называют, сборщики хлама.

Вторая Оболочка содержит две климатические зоны: в центре находится выжженная пустыня, за которой простираются влажные тропические леса. Земли богаты разнообразной флорой и фауной.

Чистильщики живут в городе, который называется Оазис. Предки чистильщиков были кочевниками и скитались по всей пустыне. Но относительно недавно они прочно обосновались на месте нынешнего Оазиса.

Город был построен около огромной Трубы, по которой через всю пустыню шла вода к таинственному Заводу. Сборщики мусора не знали и не знают, что возвел этот водный канал жизни, впрочем, этот факт их и не особенно интересовал. Их вполне устраивало то, что вода текла по Трубе постоянно, и владельцы

(создатели?) не предъявляли никаких претензий к небольшим уткам.

Мусор, который сбрасывают со своего уровня Избранные, Чистильщики терпеливо относят к Заводу и отправляют его в утилизационный сектор. Никто никогда не задумывался, что происходит на Заводе и что производится этим мистическим гигантом. Просто такой уклад жизни был уже на протяжении многих столетий и ни у кого не вызывал удивления.

Лет двадцать назад Оазис был на грани полного исчезновения с лица планеты. Очередная локальная война, которую затеяли между собой Избранные, подобралась слишком близко к городу. Под перекрестный огонь попало почти все взрослое население, и когда пожарище догорело, в Оазисе осталась лишь старухи и дети. В памяти молодого поколения остался страх перед войсками Избранных и ненависть к Лордам, виновных в смерти их родных и близких.

Городом Чистильщиков правит мэр — жадный до власти тщедушный человек. Старшее поколение просто игнорирует его власть, а молодые смотрят со смешанным чувством недоверия и боязни.

Вторая Оболочка представляет собой мешанину технологических уровней. Утиль от Избранных — сломанные машины и аппараты — внимательно изучались, чинились и даже усовершенствовались. Местные механики преуспели в этом деле и поддерживают всю технику в Оазисе в рабочем состоянии. Однако не так уж часто в мусоре с внешней оболочки попадаются действительно ценные вещи, которые хоть как-то можно было бы использовать с пользой.

СЕПТЕРРА. ОБОЛОЧКА ТРЕТЬЯ

Третья Оболочка представляет собой горную местность с изрядным количеством лесных массивов. Несколько раз в год эти земли испытывают природные катаклизмы, которые получили название Мгновенной Зимы. Случается это тогда, когда лучи светила блокируются двумя верхними слоями. В эти дни над третьей Оболочкой постоянно идет густой снег, реки и озера очень быстро становятся покрытыми коркой льда. Неудивительно, что местные животные обладают высокой степенью адаптации и способны выжить в любых условиях.

Население третьей Оболочки весьма разрознено и концентрируется в отдельных городах-государствах. Каждый такой город производит ряд специализированных товаров, которые потом обмениваются на товары соседей. Например, Город Ветров является поставщиком воды, а Южная Ферма разводит животных.

Древние легенды повествуют о наследниках Некромансеров, которые и поныне вершат свои черные деяния, возвращая к жизни мертвцев и призывают демонов. Люди верят в эти предания и должным образом защищают свои поселения: на ночь закрывают городские ворота, которые постоянно охраняются вооруженным отрядом. А гильдии Монахов и Святых Стражей

семи Ветров предлагают магическую и спиритическую проекцию.

СЕПТЕРРА. ОБОЛОЧКА ЧЕТВЕРТАЯ

Четвертая Оболочка почти целиком состоит из диких джунглей. Лучи Светила практически не проникают сюда, однако наступлению вечного хлада мешает тепло, приходящее из нижних слоев, от самого Ядра.

Единственным поселением Оболочки является огромный базар. Этот гигантский город привлекает самый разный людской сброд — торговцев, воришек, танцоров, наемников, работодателей, рейнджеров и разбойников. Местные женщины, поклоняющиеся Кире — ангелу Света, охотно предлагают чужеземца вино, а когда алкоголь начинает будоражить кровь, то и самих себя.

Ходят легенды, что город-базар стоит на погребенных обломках затерянного города Мардука. Кто знает, быть может где-нибудь еще сохранились следы могущества сына Творца?

Здесь нет правительства и буквы закона. Если у путника возникнут проблемы, то он обычно нанимает хохотников за головами, которые позабываются об уложивании всех трудностей. С другой стороны, требовать каких-либо гарантий и протекции здесь не имеет смысла. Единственным признанным законом является сила.

Оценить технологический уровень города не представляется возможным. Сюда стекаются самые разные люди, самых разных культур, с самыми разными товарами. Так же в городе можно найти творения древности, которых до сих пор работают, но никто толком не знает, за счет чего и каким образом.

СЕПТЕРРА. ОБОЛОЧКА ПЯТАЯ

На пятой Оболочке разместились две непримиримых оппозиции — Джинамяне и Анкариане — на двух различных континентах. Когда-то на этой Оболочке было единое целостное государство, и люди жили в мире и согласии. Но не так давно, после начала крупномасштабной добычи полезных ископаемых из Ядра, мирное сосуществование было нарушено, и общество раскололось на две половины.

Каждое государство выделяет огромные суммы в военный бюджет. При этом обеим оппозициям приходится защищаться и от общего внешнего врага — пиратов с шестого уровня. Впрочем вооруженные силы Джинамян и Анкариан слишком велики, чтобы оправдать их наличие одной лишь внешней угрозой.

Оба государства обладают демократическим правительством, с тем лишь отличием, что правительство Джинамян возглавляет президент, а у правящей верхушки Анкариан находится военная элита.

Что касается военной техники, то Джинамяне отдают предпочтение боевым киборгам, в то время как Анкариане предпочи-

тают оружие массового поражения. Противники имеют гигантские по численности флоты и воздушные войска, однако решающего превосходства не добились ни одна из сторон. Военная техника несколько отличается от военной техники Избранных, так как использует больше неорганических материалов (железо, керамику, пластмассы). Но-прежнему она базируется на биоорганике и «выращивается» из Хелгаков — существ с третьего уровня.

СЕПТЕРРА. ОБОЛОЧКА ШЕСТАЯ

Страшное место. Плеяда причудливо разбросанных островов, на которых царит полный хаос и анархия. Этую Оболочку населяют криминальные элементы с самых разных уголков планеты. Со страхом и дрожью в голосе их называют пиратами.

Здесь можно встретить тех, за чьи головы были назначены огромные суммы, работогорцев (особенно процветает торговля рабынями с верхних уровней), продавцов нелегальных и запрещенных товаров.

Неудивительно, что шестая Оболочка не знает дней мира — здесь постоянно гибнут солдаты удачи и не замолкает канонада выстрелов. Самым уважаемым человеком и признанным авторитетом является Коннор — бывший солдат Джинамян, усовершенствовавший свое тело киборнетическими имплантантами. Однако не все пираты признали в Конноре своего вожака. Было несколько мелких стычек, который хотя и не представляли опасности все же доставили. Называлось имя одного из бунтовщиков — Лобо.

Шестая Оболочка весьма развита в технологическом плане. Очевидно, что никакого собственного производства здесь нет и в помине, однако пиратом периодически удается завладеть кораблями Джинамян или Анкариан, а при везении — даже военной техникой Избранных.

СЕПТЕРРА. ОБОЛОЧКА СЕДЬМАЯ — ЯДРО

Прямо под поверхностью последней Оболочки находится Сердце Септерры — Ядро. Хорошо известно, что Ядро представляет собой гигантский биокомпьютер размером с Луну. Предназначение этого чуда — регулировать вращение всех сфер и поддерживать необходимый биоклимат.

Много тысячелетий назад Ядро было окружено толстым слоем углерода, которое под влиянием атмосферы стало превращаться в огромные кристаллические горные массы. Каждое тысячелетие все сферы приходят в Противостояние, и лучи Светила ударяют прямым в Ядро. Срабатывает древний механизм, и Ядро становится доступным для всех простых смертных Септерры. Впрочем нет, не для всех. К Ядру могут прийти только те, кто владеет парой Ключей, оставленных в наследие Великим Творцом...



Grubb: "Hey Maya, what's up?"
Copyright © 1999 Valkyrie Studios Inc.



щались в противоположных направлениях. Но весь мир, тем менее, представлял собой целостную систему и в совокупности был назван Септеррой.

Система общественных отношений на Септерре также не отличается тривиальностью. Каждый уровень по сути представляет собой отдельный социальный пласт общества — так, например, на внешней Оболочке, ласкаемой лучами светла, живут Избранные, а на шестой, куда почти не проникает солнечный свет, — банды головорезов, скрывающихся от пра-

вусудия. Взаимоотношения между жителями Оболочки довольно сложные, но, как правило, друг друга они недолюбливают, а то и просто откровенно враждуют. Конфликты еще более обостряются из-за того, что местный правитель с боями буравит Оболочку за Оболочкой, прорываясь к Ядру Септерры. Дело в том, что в его распоряжении оказались ключи от Дара Творца, и он непременно хочет использовать их, дабы обрести божественное могущество.

Технологически Septerra Core выполнена a la Diablo и Co, т.е. используется косоугольная перспектива, пререндеренные бэкграунды и спрайтовые фигуры. Может быть визуально Septerra Core не так сильно поражает воображение как, скажем, Gorky 17 или Diablo II, но в целом выглядит стильно и приятно. Кратко о

спецификации движка — 16-битный цвет, разрешение 640x480, акселератор не требуется.

Главный герой, а точнее, героиня игры — мицелевидная особа со второй Оболочки по имени Майя, зарабатывающая себе на жизнь уборкой мусора и промышленных отходов. Ее судьба окажется связана с судьбой владыки Септерры, и именно она станет ключевой фигурой в борьбе за будущее вечно вращающегося мира. К Майе по ходу игры смогут присоединиться еще восемь персонажей, однако одновременное число участников отряда ограничено тремя людьми (включая саму главную героиню). Не много? Конечно, после нескольких десятков потенциальных спутников из Baldur's Gate и шести участников отряда такие цифры не слишком впечатляют, но зато эти персонажи будут проработаны на совесть, начиная от уникальных возможностей, умений, набора оружия и скриптов AI и заканчивая индивидуальными колоритными характеристиками. Больше того, выполнение многих квестов будет возможно только при наличии в группе определенных персонажей, например механика, который смог бы починить какое-то устройство и т.д. Кстати (возможно к старой теме), тут уместно будет сказать о важном стратегическом отличии «европейских» и «японских» RPG — если первые предлагают отыграть персонажа, т.е. сотворить нечто виртуальное, максимально приближенное к вашему собственному характеру и развивать это нечто подобающим образом, то вторые передают под чуткое руководство уже готового героя, но проработанного до самых тонких деталей.

Продолжаем. Боевая система в Septerra Core является собой компромиссный вариант real-time и turn-based режимов. Хотя, если быть более точным, присутствует и тот и тот режимы, однако последний является псевдо-походовым, и именно он будет использоваться в подавляющем большинстве случаев. Суть этого режима заключается в следующем: игрок и противник ходят попеременно, однако время, отводимое на ход, лимитировано. Индикатор времени имеет три уровня, соответствующих

тррем временным интервалам. Наиболее сильные атаки персонаж производят на последнем уровне, но на них подготовку, очевидно, уходит больше всего времени и наоборот. Random encounters, или, проще говоря, «случайные столкновения с противником» упразднены в Septerra Core за ненадобностью. Дальше больше — все противники (или почти все) будут видны, и, таким образом, именно вы сможете решать, когда начинать бой, а не оставлять эту прерогативу компьютеру.

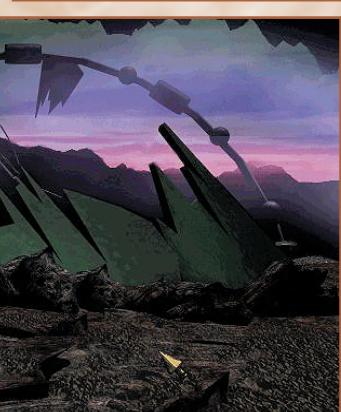
Магическая система, применяемая в игре, на сто процентов оригинальна и весьма интересна. Заклинания творятся из... обычных игральных карт. Ну, быть может не совсем обычных, а магических (в игре они носят названия Карты Судьбы), но факт остается фактом — двадцать пять уникальных видов карт дают 110 заклинаний. Почему так много? А все оттого, что карты можно применять не только по отдельности, но и в купе с другими картами, причем из комбинаций нескольких карт получаются самые эффективные и разрушительные заклинания. Кстати, во время боя персонаж за ход может применять лишь одно заклинание.

Мир Septerra Core, как уже было сказано выше, немал и вполне сопоставим по масштабности с окрестностями Побережья Меча из Baldur's Gate. Но вся соль в том, что все это тер-

риториальное богатство разместится всего на одном-единственном диске. И отнюдь не DVD, а на самом обыкновенном CD, коих для Baldur's Gate потребовалось пять штук. В довесок на этом единственном диске разместится 54 тысячи(!) фраз из диалогов для нескольких сотен неигровых персонажей.

Пока это вся доступная информация, но тему по-прежнему можно считать открытой. Еще раз не поленимся повторить — Septerra Core очень перспективный проект, который, возможно, хотя бы частично восстановит справедливость по части нескольких обделенных вниманием «японских» ролевых игр.

СИ



Project Ares | DC

Project Ares

Александр ЩЕРБАКОВ
sher@gameLand.ru

То, что Sega умеет делать ролевые игры не хуже Square (а, на мой взгляд, во многом и лучше), всем уже давно известно. Начиная еще с дремучих времен Master System'a, на всех ее игровых системах исправно появляются не просто хорошие, но подчас по-настоящему гениальные представители этого жанра от внутренних команд разработчиков. И только последнее время, как известно, компания не радовала своими играми этого направления — только недавно появился Dreamcast, на который, наконец, стало целесообразным выпускать какую-либо продукцию. Последние же блистательные Saturn'овские ролевики, погубленные самой полумертвой приставкой,

появились на свет уже достаточно давно, чтобы истосковаться по чему-то новень-кому. Sega все понимает и, стремясь укрепить свою новую игровую систему действительно первоклассными играми всех жанров и направлений, делает упор и на RPG. В сотрудничестве с Climax должен родиться Climax Landers, растолканые на скорую руку Sting и ESP уже извяли Evolution, ну а хваленые «внутренние» все никак ни за что не берутся. И вот на прошедшем в июне New Challenge Conference'99, наконец, было официально объявлено о разработке, на-верное, однай из са-



мых потенциальных «сильных» интересных RPG, проходящей под кодовым называнием Project Ares, создание которой зай-

мется ни кто нибудь, а авторы легендарного игрового сериала Phantasy Star.

Последнее, заметим, уже практически говорит обо всем. Даже если бы мы на данный момент вообще не имели бы ни малейшего представления о содержании игры, это, уверен, не сильно смогло бы повлиять на общую убежденность в бесспорной мощи Project Ares, над которым трудятся создатели одних из величайших приставочных ролевых игр современности. По мне так единственное, что способно на данном этапе доставить огорчение в Project Ares — это исключительно тот факт, что... вместо него не объявили долгожданную Phantasy Star V, о которой ходили слухи еще, кажется, до появления Dreamcast. По Phantasy Star действительно изголодались — последняя, четвертая часть, появилась давно, в 1994 на Mega Drive. Нам бы хотелось продолжения... Но будем жить тем, что есть. А есть у нас действительно перспективнейший Project Ares, судя по всему, обещающий стать настоящим событием в жизни разгоняющейся сеговской консоли. Итак, что же мы все-таки увидим в игре с таким «боевым» названием?

Ну, для начала полностью полигональный и мало на что похожий мир, весьма солидно отличающийся от стандартной фэнтези. Впрочем, все Phantasy Star выделялись этим. Тогда, помнится, создате-

ли игры любили привносить в игру солидную часть футуристичности, создавая совершенно потрясающие картины затерянных в далекой звездной системе планет, огромных космических станций... Это потом Square начала свои эксперименты со sci-fi, сделав уклоны (и сдвиги) в этом направлении чрезвычайно модной фишкой. Ну а раз такое сейчас модно, всем не терпится руками

потрогать, то команда ветеранов труда... наотрез отказывается от научной фантастики, киберпанковости или псевдореализма. Теперь нам придется увидеть нечто совсем другое — своеобразный мир, погруженный в некий аналог эпохи великих открытий, когда Колумбы и Магелланы на своих кораблях бороздили... нет, в Project Ares это совсем не океаны. Точнее сказать, не те океаны, в которых вода плещется и рыба плавает, а океаны воздушные. Как эти красавцы-парусники там в воздухе держатся (с помощью магии?), точно сказать не могу, но известно, что в вашей жизни, в жизни вашего героя играют они огромную роль, ведь вы один из членов экипажа такого не совсем обычного средства передвижения, один из участников экспеди-

ции, направленной на поиски нового континента. Необычно. Конечно, летающие корабли встречались нам и в Final Fantasy IV, но там весь антураж был все-таки средневековым, почти стандартно-фэнтезийным (насколько вообще такие выдающиеся игры могут быть стандартными), на Project Ares, в общем-то, все было мало похоже. Project Ares — игра особая, и в этом можно не сомневаться. Кстати, интересно, почему «проект» получил временное наименование древнегреческого бога войны, может быть за этим что-то скрывается? Или же это простое, случайно придуманное рабочее название, имеющее к сути примерно такое же отношение, как и в случае Project Berkley-Shenmue? Узнаем позже.

СИ

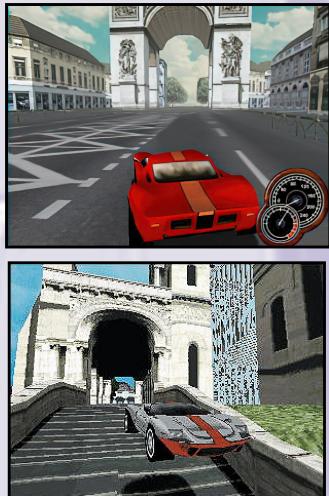


Test Drive 6

Владимир МИХАЙЛОВ

vagabond@netcity.ru

Интересно, что будет дальше происходить с жанром аркадных гонок? На данный момент самой популярной игрой данного вида на PC была и остается серия Need for Speed (и похоже, останется, учитывая недавно появившуюся четвертую часть — High Stakes). И никто не смог даже пошатнуть этого колосса, хотя попытки предпринимались весьма удачные и, на первый взгляд, довольно многообещающие, но все они заканчивались не то чтобы провалом (в случае создания интересной игры, авторы, как и положено, получали



заслуженные лавры), но своей главной целью — «завалить» короля — они не добивались.

Попутно с серией о «Скорости» компания Accolade развивала свою линию гонок — **Test Drive**, в которой удачными можно назвать только первые части, потому что четвертая и пятая напоминали больше мертворожденного уродца, нежели классную игру. Похоже, авторы решили повторить опыт по созданию самой «кунильной» гонки и представили на суд зрителей разрабатываемую шестую часть (о Боже! они что, собираются после каждой неудачной попытки делать новую игру, так и до «мыльной» оперы недалеко). На первый взгляд, она так, ничего себе, но не более! Давайте разберемся, почему.



Позвольте мне начать разговор с визуальной части и сразу же отругать разработчиков за жадность или, лучше, за лень. Дело в том, что обстоятельный разговор у нас не получиться по причине отсутствия нормальных картинок из игры. Что же касается тех, извиняюсь за выражение, марок, в количестве пяти штук положенных на сайте, то тут я скажу только одно — если картинку в разрешении 320x240 уменьшить до таких размеров, можно вполне получить довольно симпатичное изображение. Так и здесь (конечно же, разрешение здесь не VGA — иначе можно было бы сразу закрыть тему и никогда больше к этой игре не возвращаться) — не очень-то и поймешь, что там намалевано, хотя на первый взгляд выглядят эти художества довольно неплохо. Но

это, повторюсь, лишь первый взгляд, брошенный на отвратительные по качеству «скринсы».

Вначале я недаром сравнил серию **Test Drive** с Need for Speed, потому что можно провести очень много параллелей между Hot Pursuit, Road Challenge

и шестой частью «драйва». К примеру, обещано, что полицейские будут вести себя вызывающе агрессивно, развертывая на дороге шипы или выставляя барьеры из машин (вам это ничего не напоминает?). Помимо всех вышеперечисленных мер, полиция станет применять вертолеты для более эффективного использования людских ресурсов.

Автомобили смогут деформироваться и ломаться, что, несомненно, приведет к такой неприятной для всех водителей процедуре, как вынужденный ремонт. Естественно, далеко не бесплатный. Деньги можно подзаработать в специальном режиме игры — турнир. Также придется не только менять разбитые стекла и погнутые крылья, но производить модернизацию автомобиля, доводя его технические характеристики до совершенства. Это, кстати, есть и в Road Challenge.

Может быть, **Test Drive 6** сможет переплюнуть своего конкурента только в одном — количестве машин, коих обещается тридцать штук, само собой, лицензированных и с уникальными физическими моделями. Заметьте, это только «обещается»! На деле же все может обернуться лишь поверхностными различиями в управлении (хотя все может быть).



Подводя итог, хочется отметить такую неприятную вещь, как отсутствие оригинальности. Все, что наобещали разработчики, уже есть во многих других играх. Кроме фирменных **Test Drive**’овских нескольких десятков «реальных» трасс, инспирированных различными городами мира, никаких особенностей в новой серии нет. И пока совершенно не ясно, что же сможет обеспечить игре успех, ведь создатели всех игрушек так на него надеются. Возможно, под крыльшком (в смысле, под контролем) Infogrames Accolade, наконец-то, вспомнит, как нужно делать классные гонки.

СИ

PC, PS, GB | Test Drive Off Road 3

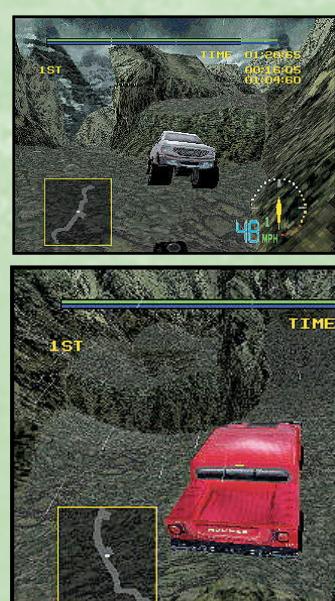
Test Drive Off Road 3

Вячеслав НАЗАРОВ

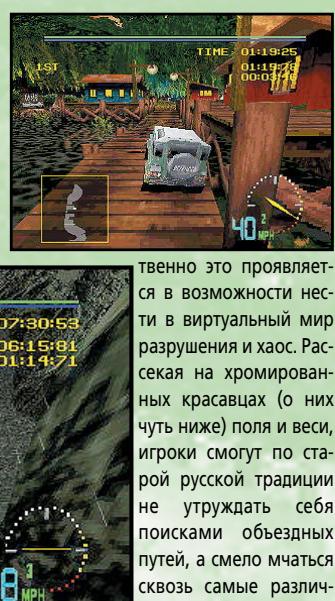
master@gameland.ru

Вот и дождались. Относительно недавно ребята из Accolade официально объявили, что третьей части внедорожных гонок быть. Теперь отважные водители, чьи сердца бились в ритме моторов стальных чудовищ на протяжении многих заездов, вновь получат возможность тряхнуть стариной и подвесками своих металлических друзей. Памятуба о успехе обеих частей своего «Теста для водителей в средней полосе России» (на Западе игры вышли под названием Test Drive Off Road 1, 2), разработчики засушили руку и обещают на этот раз поразить поклонников «абсолютно новой игрой».

Нововведений в **Test Drive Off Road 3** хватает, а сами они, по заверениям представителей Accolade, будут хватать игроков за нервы, заставляя их захлебываться в адреналине. Специально для третьей части гонок был разработан 3D-движок и «абсолютно новая физическая модель». Эти два



столпа любого гоночного симулятора, органично соединяясь, создают в игре очень приятное окружение. Заезды в **Test Drive Off Road 3** планируется проводить в совершенно антисанитарных условиях: по грязи, слякоти, песчаным и снежным пустыням в любую погоду (дождь, град, смерчи и цуны — самые безобразные из стихийных бедствий в игре). Все окружающая гонщиков реальность будет в высокой степени интерактивна. Преимущес-



твенно это проявляется в возможности нести в виртуальный мир разрушения и хаос. Рассекая на хромированных красавцах (о них чуть ниже) поля и ветви, игроки смогут по старой русской традиции не утруждать себя поисками обездыных путей, а смело мчаться сквозь самые различные препятствия и барьеры. Что может быть лучше, чем на полной скорости влететь на кактусовое поле и, подавив целый выводок юных кактусов, выскоочить за ограждение, попутно ломая столетние дубы? Кстати, такое поведение в **Test Drive Off Road 3** просто необходимо — только прорываясь сквозь дорожные заслоны и колеса по целине, можно добраться до новых неизведанных гоночному миру территорий.

Однако события будут происходить отнюдь не на фантастических планетах и не в волшебных Вселенных. Все 15 трасс, которые имеют место быть в игре, представляют собой совершенно реальные территории. Это и болота Нью-Орлеана и Луизианы, и покрытые снегами величественные вершины Тибета, и сельские районы Вермонта и многие-многие другие места.

Кататься по таким трассам могут только избранные. Или только на избранных автомашинах. Всего в **Test Drive Off Road 3** будут присутствовать 30 внедорожных автомобилей, на чье использование в игре разработчики уже выкупили пакет лицензий. Несомненно главной звездой гонок станет дитя AM General — знаменитый Hummer. Помимо него водители смогут выбрать не менее достойные автомобили: Dodge Ram V12, Dodge T-Rex, Ford Explorer, Ford F150, Saleen Explorer, Chenowth Fast Attack Vehicle, Jeep Wrangler и грузу российских дорог



Jeep Grand Cherokee.

В **Test Drive Off Road 3** все транспортные средства можно сколь угодно тщательно настраивать для заезда на каждой новой трассе, что не может не радовать настоящих спортсменов. Очевидно, что нельзя одержать победу на узких тропинках гор Тибета и в широких полях техасчины, управляя автомобилем с одной и той же подвеской, коробкой передач и одинаковой резиной. Кроме этого, в игру планируется ввести большое количество дополнительных приспособлений для улучшения ТТХ машин, чтобы облегчить тяжелую долю водителям.

Test Drive Off Road 3 будет выпущена осенью-зимой сего года и она имеет все шансы стать ярким событием на виртуальной автомобильной арене. Ведь в Accolade знают, что значит быть настоящим гонщиком...

СИ

Trans Am Racing '68-'72

Вячеслав НАЗАРОВ
master@gameland.ru

Hашей целью является создание гоночного автосимулятора, который в полной мере отразит всю суть великих соревнований **Trans Am Racing**. Скорость, азарт, дуэли на трассах — все это мы хотим привнести в нашу новую игру, — заявил глава проекта Адриан Пенн.

Как давно это было... Почти 30 лет назад. Давайте слегка окунемся (чтобы совсем не вымокнуть) в историю и взглянем на эти времена. Конец 60-х — начало 70-х годов... Знаменитый фестиваль Вудсток, sex, drugs & rock-n-roll, бойня во Вьетнаме, шпионские игры... Но помимо ужасов холодной войны те времена породили великолепный ряд автомобилей, безумно любимых мною и многими другими ценителями прекрасного: ог-

чайно популярны, и в не малой степени этому содействовало то, что спортивные автомобили выглядели один в один со своими серийными братьями (это сейчас некоторые модели, например Ford, можно увидеть только на гонках NASCAR или им подобных мероприятиях). И люди имели возможность купить такую же машину, на какой побеждал их любимый гонщик, и, сняв с нее глушитель, резво носиться на ней по улицам скучных американских городов. Многие автопроизводители, вложившие огромные средства в **Trans Am Racing**, даже сбывали свои механические повозки под лозунгом: «Выиграл в воскресенье, продаешься в понедельник!»

Для создания визуальной стороны знаменитых соревнований разработчики

ной камеры, которая в **Trans Am Racing '68-'72** имеет четыре режима. Первый позволяет взглянуть на гонки с высоты птичьего или, точнее, вертолетного полета. Второй — приближает камеру практически вплотную к машине, и борьба за чемпионские титулы ведется с видом от третьего лица. Следующим режимом являются «глаза водителя», которые постоянно бегают (слова Богу, в переносном смысле): они смотрят по сторонам, обращая внимание игрока на различные мелочи вроде поворотов, столбов, выбежавших на трассу детей и прочей ерунды. Выбрав четвертый вариант, игроки смогут наконец-то начать борьбу, разделяясь виду от первого лица. В первую очередь порадоваться придется 3D-ок-

трудностей.

В **Trans Am Racing '68-'72** разработчики огромное внимание уделили физической модели. «Динамика машин в иг-

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	автосимулятор
ИЗДАТЕЛЬ:	GT Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	Engineering Animations Inc.
ОНЛАЙН:	http://www.gtinteractive.com/
ВЫХОД:	осень 1999

ре, но если игрок, лежа на крейсерской скорости, не заметит открытого канализационного люка, то последствия будут весьма печальны, и даже бригада на



пит-стопе не сможет помочь...

В **Trans Am Racing '68-'72** все события будут разворачиваться на 12 трассах, которые служили домом родным для гонщиков и их команд с 1968 по 1972 год.

Среди них и Road America, и Bridgehampton, и Lime Rock, и даже Mount Tremblant вместе с Mid-Ohio. Хотя многих из них уже не существует, дизайнеры постарались с максимальной точностью воспроизвести каждый метр дорожного покрытия и прилегающих территорий. И, вполне возможно, им это удалось, ведь разработчики использовали огромное количество старых фотографий, кинохроник соревнований и устных народных преданий. В качестве консультанта к проекту даже подключили бывшего гонщика Дэвида Тома.

Для таких замечательных трасс и машины нужны соответствующие. Поэтому в игре будут представлены 13 дорожных монстров, одни названия которых внушают благоговейный ужас: Pontiac Tempest GTO, Chevrolet Camaro, Ford Mustang, Cuda, Firebird, AMC Javelin,

Ford Mustang Coupe, Chevrolet Camaro, Challenger и Boss Mustang FB. Многие машины представлены в нескольких модификациях, которые существовали в разные годы. Каждый из автомобилей может быть полностью настроен и отлажен: игроки имеют возможность выбирать любую модель резины (хоть с усиленными, хоть с пупырышками), отрегулировать рессоры, разобраться с коробкой передач и великим множеством других вещей, в которых я ничего не понимаю. Но если вы не захотите испытать себя в роли механика-новатора — ничего страшного, так как в **Trans Am Racing '68-'72** разработчики включат режим «расслабленного реализма» (Relaxed Realism), который позволит покататься на уже отлаженной машине, правда, с некоторой потерей игровой динамики.

К сожалению, нефтяной кризис, потрясший мир в 70-ые годы, положил конец замечательным соревнованиям серии **Trans Am Racing**, но воспоминания о них до сих пор живы. И, значит, можно сделать так, чтобы эти гонки существовали вечно. Например, в **Trans Am Racing '68-'72...**



ромных хромированных красавцев, зубров шоссе и мастодонтов хайвэев. Конечно, речь идет о знаменитых Шевроле, Фордах, Понтиаках, Кадиллаках, Плимутах и еще великое множество шедевров автомобилестроения.

Почувствовав волну ностальгии по старым добрым монстрам с двигателями внутреннего горения огромных объемов, Engineering Animations Inc. совместно с GT Interactive решили создать «новый шедевр в мире автосимуляторов», как скромно заявляют сами разработчики. Как следует из названия, готовящаяся игра будет посвящена гонкам **Trans Am Racing**, устраиваемым в те далекие годы организацией SCCA (Sports Car Club of America). Состязания были чрезвы-

используют Direct Model 3D Engine, позволяющий добиться впечатляющих результатов, что очень хорошо видно на скриншотах. **Trans Am Racing '68-'72** не будет требовать в обязательном порядке 3D-акселератора, но надо ли говорить, что без него игра станет несколько несимпатичной? Тем более, что в режиме программного рендеринга любители острых ощущений не смогут восхищаться самыми разнообразными световыми эффектами, пылью, летящей из под колес автомобилей, дымом от горящих покрышек, паром, вырывающимся из радиатора... Да мало ли красот и чудес можно увидеть на таких солидных состязаниях? Очевидно, что наблюдать за ними придется при помощи виртуаль-

ружению в кабине, сверхточно отражающему особенности каждого конкретного автомобиля. Но даже не это самое главное. Сидя в водительском кресле, гонщики могут включить режим «тряски головы». Что это такое, ясно из названия. Для тех же, кто знает автогонки только по компьютерным играм, поясню несколько моментов. Дело в том, что, переходя определенный скорость барьер (а на наших дорогах он удивительно низок), находящиеся в машине камикадзе начинают ощущать своим телом каждую кочку и ямку. Это выливается в непроизвольную тряску головы, рук и остальных конечностей, а также во вполне осознанные комментарии на местном диалекте по поводу умственных и физических способностей дорожных работников. В **Trans Am Racing '68-'72** было решено ограничиться лишь первым: дерганье и бульхание виртуальной головы/камеры во время заезда создают непередаваемые ощущения (на первый раз разработчики рекомендуют ставить таизик рядом с монитором). Что касается второй (ругательной) реакции, то с ней и у самих российских игроков не возникнет никаких

игра будет по-настоящему трехмерной. Например, при русском стиле езды автомобиль будет постоянно кувыркаться и кататься по трассе, разбрасывая вокруг себя битое стекло от пустых бутылок. Резкий тормоз — и перед машины ныряет вниз; «тапку в пол» — и стальной гигант рвется ввысь, но весьма сильно рискует скочить резину... Одним словом, веселье обеспечено.

Хотя позвольте! Какое веселье на гонках без столкновений и схваток между отважными водителями? И об этом позабыли разработчики. Их главной гордостью в этой части игры стала система столкновений, которая оценивает повреждения в реальном времени. То есть в **Trans Am Racing '68-'72** не существует заранее запрограммированных аварий: каждое ЧП будет совершенено уникальным. Каждый элемент модели гоночного автомобиля обладает своими собственными параметрами гибкости, поэтому деформируются они в соответствии с силой удара. То есть машина корежится так, как это происходило бы на настоящих соревнованиях. И если столкновение произошло на небольшой скорости, то все может закончиться небольшой царапиной на бампе-

ре, но если игрок, лежа на крейсерской скорости, не заметит открытого канализационного люка, то последствия будут весьма печальны, и даже бригада на



MDK2

Юрий ПОМОРЦЕВ и Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

Три, всего три буквы, за которыми скрывается признанный столп в жанре 3D action. Игра, которая доказала, что задорный эпатаж и вызывающая броскость могут на корню изменить устоявшиеся представления о «классике жанра» при условии, что они выполнены с изяществом и толком. Итак, **MDK** — проект на все сто своеобразный и оригинальный. Собственно, сюрпризы начинаются прямо с названия, которое до сих пор еще не получило официальной расшифровки. Пока более-менее признанным вариантом можно считать «Murder, Death, Kill», но помимо него блистали и другие вариации, подчас носившие параноидально-бредовый характер. Скажем, как вам ласкает слух «Moscow Destroys Kremlin» или «Major Displays Kinkiness?»

Но дело, конечно, не столько в аббревиатуре, сколько в уникальной стилистике игры. Чего стоит задорная бесшабашность, сродни той, что присутствует в фильмах Тарантино, когда убийство не рассматривается как страшное преступление и тяжелейший психологический акт, а возводится в ранг обычного явления, нередко сдобренного черным юмором. Или ошеломительный дизайн уровней, которые выполнены в очень ярких красках и тонах, но при этом не выглядят ни аляпистыми, ни гротескными. И

еще море мелких приятных частностей, которые все вместе делали **MDK** беззаботной, динамичной и, главное, чертовски веселой игрой.

И ШВЕЦ И ЖНЕЦ...

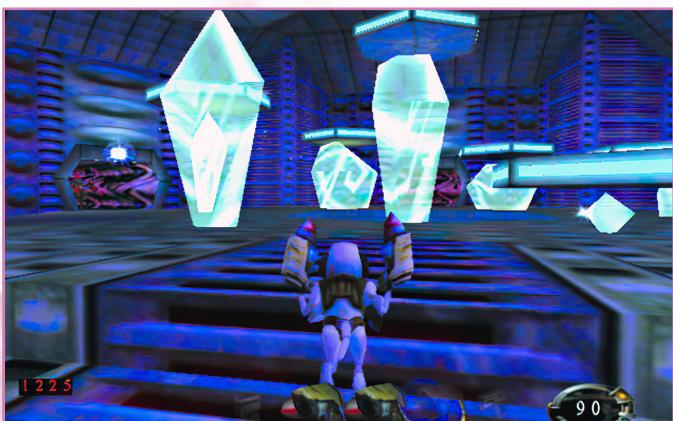
На самый первый взгляд кажется странным, что сиквел к **MDK** разрабатывает не Shiny Entertainment (создатели оригинальной игры), а хорошо знакомая команда BioWare, снискавшая недюжую известность за свой мегапопулярный Baldur's Gate. С трудом верится, что после досконального изучения нюансов жанра RPG можно лихо переключиться на принципиально иной жанр и при этом не потерять в качестве. И, тем не менее, дело обстоит именно таким образом; а все оттого, что компания уже имеет опыт по созданию игр в жанре action. Два года назад BioWare выпустила роботосимулятор Shattered Steel, который не был ни на грамм революционным, но представлял собой игру качества выше среднего.

Вот и получается, что компания, известная в первую очередь как разработчик ролевых игр, оказывается неплохо себя зарекомендовала и на стезе action. Поэтому неудивительно, что когда рабочие материалы по проекту **MDK2** были показаны представителям из Interplay (издатель первой части игры), то те приняли их «на ура» и дали зеленый свет на разработку сиквела. При этом ребята из BioWare поддерживали, поддерживают и будут поддерживать прочную связь с Shiny, дабы, как они выразились, «перенести в целости и сохранности атмосферу игры и ее тонкий антураж».

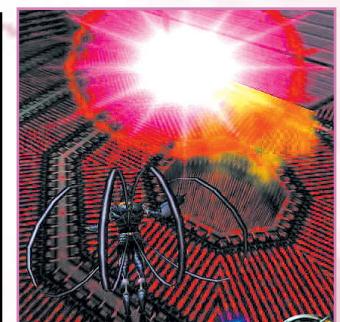
СЛАДКАЯ ТРОИЦА

Медленно, но верно BioWare подливают информационного масла в огонь масс-медиа и всячески разогревают интерес к своему проекту. Делают они это на редкость профессионально, выдавая минимум конкретизированных фактов и максимум эфирных намеков.

На данный момент известно, что в **MDK2** останутся три хорошо



знакомых персонажа — Курт, Макс и Доктор Флюк Хавкинс (он же Хокинс, и если хотите, Гавкинс). На всякий случай напомним, что Курт — бесстрашный протеже экстравагантного дока, сам док — завернутый на науке ученый-атомщик, а пинака искусственного происхождения по кличке Макс — их общий любимец... Впрочем, чтобы полюбить такое создание нужно обладать очень любвеобильным сердцем и железными нервами — не всякий сможет проникнуться нежными чувствами к шестилапой лохматой громиле, способной стрелять сразу с четырех стволов, попыхивая при этом крепкой кубинской сигарой! Итак, все три персонажа останутся и, более того, станут доступны для выбора.



ми, сколько головой. Как это все будет работать? Разработчики делятся следующей информацией: у Курта по-прежнему останется знаменитая снайперская винтовка (которая когда-то была ноу-хау **MDK**) и не менее знаменитый ленточный пистолет, к которым добавляется некое хитроумное маскировочное устройство, позволяющее незаметно передвигаться среди врагов, а также оружие, стреляющее по кривой траектории (кажется, новое ноу-хау), т.е. с помощью которого можно выбить дух из противника, притаившегося за углом или изгнать здания. На Полиграфа Полиграфо-

Движок для **MDK2**, носящий название *Orben*, разрабатывался BioWare на протяжении двух последних лет. Ребята умышленно пошли на вложение труда в такую разработку, а не на покупку готовенького engine, так как ни один из существующих движков их не устраивал. «Да и дорогое это удовольствие», — в порыве откровенности сообщают они. Системные требования, заявленные в спецификации и применимые к **MDK2**, выглядят следующим образом: Pentium 200; 32Mb оперативной памяти; трехмерный акселератор (используется OpenGL); 4x CD-ROM; 300Mb на жестком диске при полной инсталляции; модели персонажей содержат 800 полигонов и создаются в Lightwave 5.5 и 3D Studio MAX, а затем переносятся в игру с помощью специального plugin'a; поддерживаемые эффекты — световые блики, альфа-каналы, цветное освещение, тени, анимированная архитектура и др.

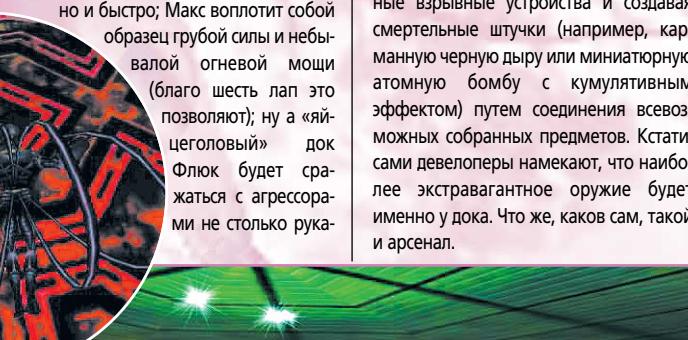
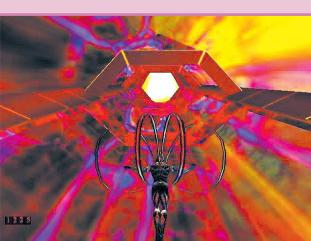
Судя по всему, реально по качеству графики **MDK2** на PC будет заметно уступать версии для Dreamcast (кстати, в продажу поступит сначала именно приставочная версия и лишь спустя некоторое время — компьютерная; такова маркетинговая политика Interplay), так как по заявлению разработчиков «для достижения эквивалентной графической производительности требуется компьютер с процессором PIII и ускорителем Riva TNT2».

Сравните это с заявленными требованиями.

Другими словами, отдуваться за все передовое человечество перед агрессивными инородцами будет не только Курт, как это было в оригинальной игре, но и Макс с Флюком. При этом Курт будет использовать тактику спецназовца, действуя преимущественно тихо, скрытно и быстро; Макс воплотит собой образец грубой силы и небывалой огневой мощи (благо шесть лап это позволяет); ну а «яй-цеголовый» док Флюк будет сражаться с агрессорами не столько рука-

вича Шарикова из BioWare навесят уйму вооружения, включая стволы с «сюрпризами». Что за сюрпризы такие? Увы, ничего конкретного сказать пока нельзя.

Ну а Флюк Хавкинс, как уже говорилось, будет давить врага интеллектом, используя в основном различные мудреные взрывные устройства и создавая смертельные штучки (например, карманную черную дыру или миниатюрную атомную бомбу с кумулятивным эффектом) путем соединения всевозможных собранных предметов. Кстати, сами девелоперы намекают, что наиболее экстравагантное оружие будет именно у дока. Что же, каков сам, такой и арсенал.



ПЛАТФОРМА:	PC, Dreamcast
ЖАНР:	3D action
ИЗДАТЕЛЬ:	Interplay
РАЗРАБОТЧИК:	BoiWare
ОНЛАЙН:	http://www.mdk2.com
ВЫХОД:	осень 1999

MORE DESTRUCTIBLE KILLING

Говорить об оружии и противниках пока рано, так как до сих пор эта информация не анонсируется. Известно только, что монстры будут 20 разновидностей, плюс особо крутые твари, коими оканчивается каждый из девяти гигантских уровней игры. Действия будут разворачиваться на земле, в космосе (уж не на «Джиме Дэнди» ли?) и в далеком мире чужаков. Что же, приятно, что тройка смельчаков перешла из глухой обороны в активное нападение.

Сюжет **MDK2** тоже держится в секрете, а быть может еще просто не доведен окончательно до ума. Идея же его заключается в следующем — Земля отбивает вторую волну атаки инопланетных агрессоров.

В разряд досадных неприятностей влезло полное отсутствие поддержки многопользовательской игры в каком бы то ни было виде. Быть может это очередной хитрый ход парочки Interplay и BioWare, которые упорно твердят об отсутствии multiplayer в релизе, а потом все же быстренько реализуют его под одобрительный воя восторженных гейм-масс (вспомните Baldur's Gate). В итоге популярность растет на совершенном пустом месте. Но в случае с **MDK2**, похоже, мультиплейера действительно не будет, так как все силы разработчиков брошены на создание отточенного до совершенства одиночного режима. Обидно донельзя, так как уж очень было бы весело заставить ушастого многоглазого пса похвастаться за своими создателями и вкрадчиво объяснить, что у собаки должно быть четыре, а не шесть лап...

UNREAL MISSION PACK: RETURN TO NA-PAU

Леонид РУСАНОВ

Если вам не безразличен Unreal, вы непременно найдете Return To Na Pali весьма интересной и привлекательной.

родолжение не может быть лучше оригинала». Все мы слышали эту расхожую формулу и все мы в той или иной степени с ней согласны. Да и попробуй тут не согласиться, когда подтверждения этому мы можем видеть практически ежедневно, и отнюдь не только в одной лишь области компьютерных игр. Это судьба, неумолимый закон природы. Максимум, на что может рассчитывать какой-нибудь **mission pack** или сиквел — это быть НЕ ХУЖЕ оригинального творения. А бывает это, надо заметить, очень не часто. Тем приятнее бывает лишний раз увидеть весьма достойный «дөвесок» к игре, мало в чем уступающий ей самой.

С триумфальным выходом на орбиту планеты **Na-Pali** ваши злоключения отнюдь не закончились. Вас подобрал большой земной крейсер, который по не

ДОСТОИНСТВА

Качественные миссии, далеко продвинувшийся сюжет, фирменные Legend'овские выкрутасы.

НЕДОСТАТКИ

Полное отсутствие технических усовершенствований в игре, которой исполнился далеко не месяц.

РЕЗЮМЕ

Запоздавший, но очень достойный expansion pack.

7.0

- 2 VIDEO
- 1 SOUND
- 1 INTERFACE
- 2 GAMEPLAY
- 0.5 ORIGINALITY
- 0.5 ADDITIONS

вполне счастливому для вас стечению обстоятельств как раз и направлялся к этой чудной планетке. Дело в том, что некоторое время тому назад туда же грохнулся земной космический корабль. Нет-нет, совсем не тот, что вы подумали. Не ваш родной Vortex и не огромный Isv-Kran, а некий Prometei, в котором, помимо некоторого количества людей, находилось еще и некое весьма и весьма важное устройство, имеющее отношение к какому-то сверхсекретному оружию. Ради возвращения этой штуки военное ведомство не поленилось организовать к злосчастной планете целую экспедицию!

Любителям 3D-шутеров хорошо известна легкость, с которой морпехи расстаются с жизнью. Глядя на то, как непринужденно они это делают, трудно предположить, что в глубине души все эти отважные ребята — большие жизнелюбы. Да-да, поверьте: они очень любят жизнь и горько сожалеют, когда им приходится с ней расставаться! Вы, должно быть, уже догадались, к чему идет дело. Вам, как специалисту, будет вежливо предложено вернуться на планету и добить столь сильно интересующее военных устройство. Естественно, в обмен на полное прощение всех ваших прежних грехов. Вы все еще раздумываете? Соглашайтесь, да побыстрее: аргументы морских пехотинцев бывают очень убедительны.

Но это-то еще полбеды. Как только устройство будет вами найдено — бравые морские пехотинцы немедленно спустятся с небес, дабы его у вас изъять, а вас сажают, соответственно, — за ненадобность «зачистить». Что означает, что вам придется еще немножко пострайфиться и пострелять.

Будучи большими поклонниками Unreal-a, автор этих строк изначально относился к **Return To Na-Pali** с изрядной долей скепсиса и настороженности. Я никак не мог предположить, что мое преду-

беждение будет рассеяно без следа уже на самых первых уровнях игры.

Первое и самое главное: **Return to Na-Pali** очень органично сочетает в себе традиционный дух оригинального Unreal-a и свой собственный, новый. Это следует признать большой победой разработчиков. Мне трудно выразить в словах, что именно я имею в виду: восприятие и переживание подобных вещей происходит обычно на невербальном уровне, уровне чувств, эмоций. Просто играйте — и, я уверен, вы меня поймете. Стиль RNP знаком до боли и в то же время неожиданно нов. Временами с удивительной остротой накатывают ощущения годичной давности: чувство потерянности в этом огромном, прекрасном и бесконечно чужом мире, первая и едва не ставшая последней яростная схватка,

ну.

Музыка в игре частично новая, частично старая. Полностью сохранено то замечательное атмосферное единство между музыкой и миром, что так радовало нас в Unreal-e. В **Return To Na-Pali** музыка — это по-прежнему половина геймплея.

В целом новое оружие, на мой взгляд, нельзя назвать удачным. Вряд ли можно спорить с тем утверждением, что одно оружие в игре никогда не должно дублировать другое. Здесь я имею в виду не внешний вид той или иной пушки, а ее, так сказать, действие и способ использования. Альтернативная стрельба из GrenadeLauncher-a — вот единственный действительно новый прием в RNP, заслуживающий освоения. Первый способ стрельбы из этого же оружия полностью повторяет гранатометание из старого доброго EightBall-a, да притом еще и с отсутствием очень полезной способности последнего извергать из себя по несколько гранат за один раз. RocketLauncher — тот же Eightball, только немного более быстрый, и опять-таки лишь с одиночной стрельбой. Combat Assault Rifle в первом режиме стрельбы мало чем отличается от традиционного MiniGun-a, что же касается альтернативного выстрела из CAR, то для использования в реальной игре он, мягко говоря, малопригоден. Слава Богу, что старое оружие Unreal-a в новой игре было сохранено полностью.

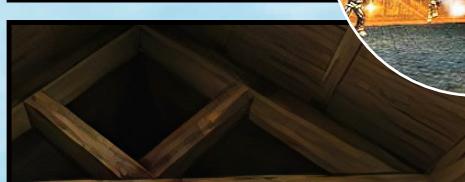
Новые враги удалось разработчикам намного лучше нового оружия. Пауки, конечно, должны рассматриваться скорее как детали окружающего игрока интерьера, чем монстры. Выглядят они, конечно, весьма почтенно, а вот дерутся — просто из рук вон. Никакой реальной опасности Пауки в RNP не представляют.



ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: 3D-Action
ИЗДАТЕЛЬ: GT-Interactive
РАЗРАБОТЧИК: Epic Games и Legend Entertainment
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P-166, 32 MB RAM
ОНЛАЙН: www.unreal.com
АЛЬТЕРНАТИВА: Unreal



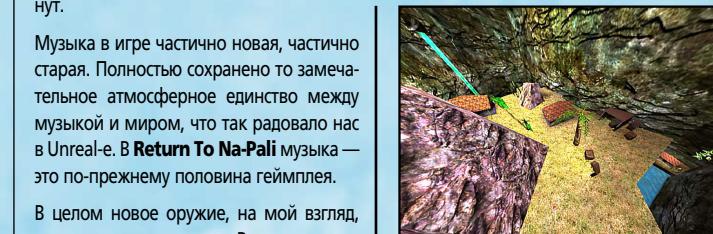
коулки гигантских карт; также, для кого главное — быстро пройти игру, могут ловко пробежать уровень за каких-нибудь пять ми-



ниуты. Для кого главное — пройти игру, могут ловко пробежать уровень за каких-нибудь пять ми-



ниуты. Для кого главное — пройти игру, могут ловко пробежать уровень за каких-нибудь пять ми-



На протяжении всей игры я принципиально не убивал этих гадов ничем иным, кроме Dispersion Pistol: тратить на пауков более ценную амуницию показалось мне совершенно безрассудным и расточительным. А вот два других монстра — существа серьезные. В прежнем Unreal-e нашими действительно достойными противниками являлись лишь различные модификации Skaarj-ей. Теперь к этим зверям добавились сразу две новых напасти: Ящерицы и Морпехи. Первые отличаются скоростью и стремительностью своих атак, а также тем, что имеют очень скверную привычку нападать стаей. Трех маленьких Ящериц вполне достаточно, чтобы быстро отправить не подготовленного ко встрече с ними игрока в мир иной. Что же касается Морпехов, то это — самые настоящие боты. Скорость их перемещений по сравнению с таковой у ботов несколько занижена, но этим различия между ними и исчезают. Боты, то есть Морпехи, грамотно стрефятся, метко стреляют, даже воруют у вас из под носа столь необходимое вам здоровье! Последний момент показался мне наиболее примечательным. Вот это действительно стоящая игра! Давно я мечтал о таком человечном поведении противников в сингле!

В **Return To Na-Pali** нашему вниманию предложено несколько новых видов сетевой игры и ботматча. Я не буду их подробно описывать. Скажу лишь, что все они довольно любопытны и по крайней мере заслуживают ознакомления.

Подводя итог, скажу, что **Return To Na-Pali** — очень неплохой и профессионально сделанный Mission Pack, являющийся, по сути дела, новой и вполне самостоятельной игрой. Если вам не безразличен Unreal, вы непременно найдете игру **Return To Na Pali** весьма интересной и привлекательной.

Descent III

Старший опер GOBLIN
goblin@online.ru

Классическое во всех смыслах продолжение классической же в тех же смыслах серии. Больше, красивее, и чуть оригинальнее.

Была когда-то такая игра, называлась DOOM. Многие, наверно, про такую слышали, да? Кто не слышал, поясню: хорошая такая была игра. Надо было там бегать и стрелять по всему, что шевелится. И так этот процесс всех увлекал, что народ вовсе прекращал смотреть по сторонам и кроме этого самого DOOM что бы то ни было замечать. Что есть в корне неправильно. Внимательно озираться надо постоянно.

Зачем? А затем, что, вытаращившись на что-то одно, можно запросто пропустить что-нибудь другое, не менее интересное. К сожалению, народ пропускает очень многое. Вот и в те страшно далекие времена, целых четыре года назад, публика без должного энтузиазма восприняла мощную иг-

рушку под названием **Descent**.

В **Descent** мы не бегали по затхлым подвалам с винтarem в потных руках. В **Descent** мы летали на маленьком, увенчанном оружием кораблике, но при этом тоже стреляли по всему, что шевелится. Но в то время как в DOOM мы бегали по плоской как сковородка поверхности, изготовленный фирмой Parallax Software, движок для **Descent** позволял двигаться в любом направлении: вверх-вниз-вправо-влево-вперед-назад, да еще и под разными углами. По тем временам это было настолько революционное достижение, что не многие смогли им овладеть. Предоставленные степени свободы крутили голову не только в переносном, но и в прямом смысле. Пристегивание к стулу не помогало, равно как и прием противотошнотных таблеток.

Именно возможность свободного полета привела к тому, что справились с ней немногие. Человек в свободном полете разом терял ориентацию и уже через две минуты не мог сообразить, где он находится и что должен делать. Добавьте сюда свирепый искусственный интеллект противников, справившись с которым было непросто даже людям далеко продвинутым по стезе беспощадной стрельбы и безумного маневра, и судьба замечательной игры оказалась практически предрешена. Нет, я не говорю о том, что у **Descent I & II** не было поклонников. Как раз наоборот: были. И было их много. Их и сейчас много. Но не столько, сколько могло бы быть, будь играющая обществоностью хоть немного ловчее и сообразительнее.

Радовало одно: контора Parallax Software

про нас не забывала. Через год они порадовали нас продолжением — игрой **Descent II**. А потом на три года наступила тишина. Parallax Software сотрясали внутренние катаклизмы, в результате которых от нее отпочковалась фирма Outrage Entertainment. Все эти три года никто не сидел сложа руки, Outrage старательно ковала оружие победы. И вот третьего дня мой электронный болван принял в свое чрево первый диск из двух долгожданного **Descent 3**.

НАЧАЛО

Честно говоря, мультик меня порадовал не сильно, ибо не люблю я таких по уши деревянных людей с прикрепленными сбоку руками. На Буратино вроде не похожи, а вообще — полная копия старого дуболома или глиняной куклы. Ладно, иллюстрации пропускаем — в пролетарскую суть вникаем.

Третья часть родоначальника всех 3D-спасе shooter'ов начинается там, где заканчивается вторая. Приятно видеть, что начатое тобой дело не заброшено на фиг неблагодарными потомками, а нуждается в срочном завершении и при этом — с твоим непосредственным участием. То есть нам изначально намекают: пацаны, тут есть сюжет! И ведь не обманывают! Он и впрямь есть. Не буду расписывать, что там и как, но вообще действие сильно отличается от того, что было в двух первых частях, и того, что многих так раздражало: сначала поисков дверей, а потом — ключей соответствующих расцветок. Нет, сам я играл спокойно, но такие новшества не могут не радовать.



Для игры фирма Outrage построила новый графический движок под названием Fusion Engine. Новый движок спокойно держит как душные туннели под землей, так и открытые пространства снаружи. Сбылись мечты клаустрофобов — нас выпустили на свежий воздух! И я не заметил большой разницы между тем, как разворачивается действие внутри и снаружи. Все идет отлично и там, и тут. Хотя при условии подключения всех фич машина, безусловно, нужна могучая. А кто сказал, что она у меня плохая? Так что бежало все просто прекрасно. И, начиная с разрешения 800*600, игра выглядит просто чудесно, ибо движок воистину хороший.

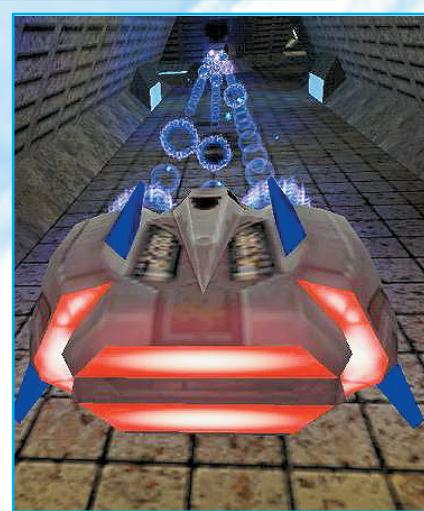
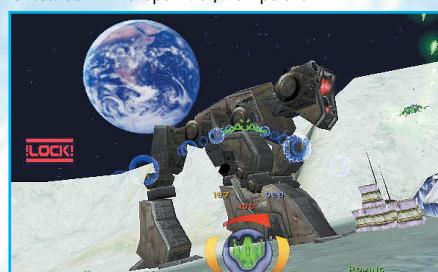
И — вот он, наш маленький, но жутко смертоносный крылатый монстреныш! Берусь за мышь и приступаю к ликвидации. И, доложу я вам, как же это круто! Машина «слушается руля» безупречно, прицел наводится мгновенно, разворот на месте — не то чтобы молниеносный, но очень быстрый (на фиг всю эту «физику», с ней играть неинтересно)! Движение — прекрасное, летает кораблик отлично, а при включенном «форсаже» вообще несешься так, что уши к башке прижимает. Отключив богомерзкое автовыравнивание, я помчался на поиски противников.

ГРАФИКА

Первое, что бросается в глаза — это качество изображения. Здорово. Просто здорово. Количество настроек приводит в вященный трепет. Гляди на экран, сразу понимаешь, что денежки на TNT были потрачены не зря! Переходы из подземных туннелей к открытым пространствам (то место, где переключаются движки) действительно незаметны. Хотя внедрение всех этих прелестей закономерно ведет к одному — к чудовищным системным запросам.

Но ради того, что нам выдали, стоит поднапрячься.

Скажу честно: хоть способности движка и преподносятся как революционный прорыв, открытые пространства на меня большого впечатления не произвели. В шахтах гораздо интереснее и страшнее. Уровни сделаны грамотно, запутано и наворочено все на совесть. Бесконечные туннели, тайные



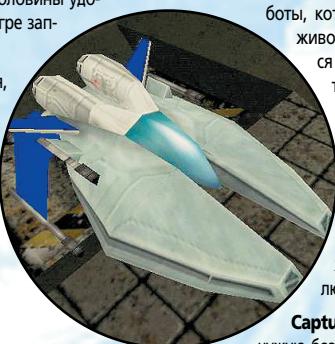


дырки, непонятные трубы, затхлые пещеры, кислотные реки — много всего. Поэтому летать интересно.

ЗВУК

Второе, на что обращаешь внимание после волшебной графики, это звук. Положи руку на сердце, уже как-то неудобно про это говорить, но во всех последних играх звук выше всяких похвал. Только недавно я восторженно цокал языком, топоча стальными лапами «бэтлмека» из MechWarrior 3, а тут — ничуть не хуже. Возможно, даже лучше. Потому как ни в одной другой игре технологии Aureal A3D и Creative's EAX не имеют столь осмыслиенного применения. Дело в том, что противники постоянно атакуют по всем осям, и слышать надо все. Ну, вот и слышишь все. Причем — очень хорошо. Все пушки шарашат от души, звук выстрелов и взрывов очень достойный. Даже присутствует эхо. Если ты еще до сих пор думаешь, нужна ли тебе карта с «три-дэ» звуком — кончай думать и беги ее покупать. Как только купишь — начинай копить капусту на сабвуфер, потому как без этих фиговин в новые игры играть неинтересно, ты не получишь даже половины удовольствия от того количества, что в игре запрятано.

Музыка тоже весьма недурственная, полностью выдержанная в замечательном духе двух предыдущих частей. Но вообще полеты со стрельбой не располагают к прослушиванию замысловатых мелодий, поэтому я ее малость подзаткнул — чтобы не мешала.



ОРУЖИЕ И ПРОТИВНИКИ

Так называемый «монстр» в игре злобен и умен. От лица «монстров» выступают взбесившиеся роботы-шахтеры. Я смотрю, эти шахтеры везде такие беспокойные, что им только дай забастовки поустраивать да побунтуй... Так что взбесившиеся роботы-шахтеры вовсе не исключение, а как раз наоборот — правило.

С мозгами у них все в порядке. Точнее — всегда было в порядке, а стало еще лучше. Не бывает такого, чтобы ты затеял битву с одним ботом, а другой вяло висел в сторонке и ждал, когда ты подойдешь к нему поближе. Нет, такого не бывает. Мало того, что они метко стреляют и ловко уверачиваются, то есть убить их совсем не просто, так они еще грамотно пользуются рельефом местности, открывают двери, бросаются в погони, прячутся и устраивают засады. При этом выпрыгивают из-за угла с дикими криками, что тоже способствует созданию крайне нервной обстановки.

Держать ситуацию под контролем помогает богатый набор вооружений. К сожалению, гвоздеметов и топоров тут нет. Зато есть комплект всяких лазеров-шмазеров и огромная куча ракет. Стреляет все прекрасно, взрывается красиво, подстреленный противник красочно разлетается на кусочки. Сделано с душой.

ПРОЦЕСС

Прежде чем браться за дело, надо разобраться с управлением. Не могу сказать, что оно непреодолимо сложное, но и простым назвать язык не повернется. Кнопок надо переназначить погуще, да потренироваться малость. Но зато уже потом пойдет...

Джойстики я не люблю. Но многие считают, что пользоваться надо ими. Ну, если хочется покривляться и жалко потраченных на них денег, то, наверно, надо. Тем более что тут даже обратная связь присутствует, то есть хороший джойстик трястется и от взрывов подпрыгивает. Мне, кстати, не понравилось — слабовато (в том же MechWarrior 3 — покруче на порядок). В общем, если хочется выпендриваться — бери джойстик, если хочешь грамотно пострелять и всех вынести — бери мышь.

Приступив сюжета и разнообразие заданий радует. Раньше ведь как? Найди реактор, взорви реактор, убеги от взрыва реактора (желательно — в темноте). Больше тако-

го нет. Теперь надо искать какие-нибудь данные, убегать с уровня, на следующем кому-то их передавать, кого-то вытаскивать и т.д. и т.п. Даже как-то странно, что для того, чтобы осознать такие простые и очевидные, в общем-то, вещи, понадобилось целых четыре года.

Процесс увлекает и затягивает. Лабиринты, лабиринты... Люблю, когда долго и непонятно. Меня вообще всегда привлекает то, где надо напрягать память и думать. Здесь надо напрягать как следует (хотя можно было и покруче). Конечно, для бестолковых, как обычно, пристроили гайд-бот, который проведет тебя куда угодно и выведет откуда угодно обратно. Это неинтересно, но многие без этого почему-то не могут. Как будто мало его самого, ему еще дали прожектор и кучу фонарек. Всеобщее падение нравов...

МАЛТИПЛЕЙЕР

В многопользовательский аспект творцы вложили всю свою душу. Сразу видно, что игру строили люди, собирающие, что в ней должно быть для того, чтобы она была замечательной. Для тех, кто этого не знает, поясняю: в первую очередь в игре должен быть нормальный мультиплеер. Если он хороший, то игра живет долго. Если его нет — она вообще не живет. И тут Outrage не подкачали, потому что в игре есть следующие разновидности: Anarchy, Cooperative, Capture the Flag, Entropy, Hoard, Hyper Anarchy, Monsterball, Robo-Anarchy и Team anarchy. Круто? Кто бы спорил! Про что это? Пройдем по порядку.

Anarchy — обыкновенный дэсматч, по-русски называется free-for-all. Team anarchy. То же самое, но в составе команд. Hyper Anarchy. Здесь смысл в том, что чем больше ты настреляешь народу, не подожну сам, тем больше станет твой личный счет. Robo-Anarchy. В игру добавляются роботы, которые готовы убить и порвать любого живого противника. Таким образом охотимся друг на друга, но при этом еще и роботам спуску не даем.

Cooperative — а как насчет того, чтобы вспыльчать обнаглевшим роботам по первое число не самолично, а объединив усилия с толковым приятелем? Включай уровень сложности повыше и, ловко прикрывая друг друга, можешь провести зачистку помещений на любом уровне.

Capture the Flag — все как обычно: лезем на чужую базу, тырим чужой флаг и волочем его на свою. Рекомендую играть четыре на четыре. Но если хочется чего-нибудь свежего, то можно играть в режиме «бедлам», где наличествуют четыре команды и возможность играть в шестнадцатером.

Entropy — вообще отдельная тема. У каждой команды есть три комнаты: лаборатория, энергетический центр и ремонтная зона. Задача: взять в лаборатории зловредный вирус, пролезть на территорию противника, заразить помещение и некоторое время удерживать его. Причем бывает так, что вирусы нужны разные, так что здесь придется поработать изрядно. А если твой кораблик подстрелили, то надо лететь в ремзону и чиниться, а энергию восстанавливать в энергосентре. Все это настолько усложняет процесс, что играть в Entropy могут только люди серьезные и обстоятельные.

Hoard — специальный мод для жадин. Из убитого противника выпадает шарик, который надо немедленно подобрать. Чем больше шариков — тем больше счет. Сильно похоже на HeadHunters из Quake.

Monsterball. Нечто подобное (под названием Powerball) было сочинено ранее для Quake. Делимся на две команды и метками выстрелами гоним специальный мячик в ворота противника. Противников при этом отстреливать тоже не забывайте.

Согласитесь, завернули от души! Вот что значит забота о людях! Сразу видно, что у авторов за плечами тысячи часов, проведенных в боях и походах, потому что только человек, знающий толк в дэсматче, может проявить такую не мерянную заботу о ближнем. А такие игры мало того что живут долго, так эта жизнь еще и полнокровная, кровавая и мясистая такая! Игра в них интересно достаточно долго, потому как количество стратегий и тактик просто не поддается учету.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Ну, что тут сказать? **Descent 3** — отличный пример того, как надо делать «сиквелы». Игра — наглядный пример, как можно старую идею поднять на новую высоту, при этом не только ничего не испортить, а, наоборот, сделав ее еще лучше и достойнее. Молодцы. Нет слов. Так что приделывайте к стульям ремни и — вперед, за покупками.

СИ

ЧИТАЙТЕ В ПЯТОМ
НОМЕРЕ
ЖУРНАЛА **ХАКЕР**

X-News	Прирожденные убийцы...	Кодекс жизни для боевой
X-Hard News		машины
Ferrum		Победит ли НАТО
Чем на тебя смотрят проги?	Свой среди чужих, чужой	Югославию?
PC Zone	среди своих	Слово о полку
ОПЕРАция: Броузер!	Авиамашин прошлого	некромантском
X-Стиль	Ударим автопробегом по	Трепанация
2 ICO в онлайне на одном компе!	3D экшнам и	Атака на Третьих Героев
FIDO нахаляви	стратегиям..	Меч и магия против патча
Взлом	От вапы	GameHack: Конец
Секреты Мутаритании	Манчкинизм по эту	секретным кодам?
Для хакеров все двери открыты	сторону экрана	Ломка
Как стать хакером за 15 минут	Зап Суда	Подборка от KodeMaster
Взлом Юникса	Краткий обзор игрового	Deathmatch
Кто платит за межгород?	свежака	Зона 3D Action
Звоним в Штаты нахаляви	Позвони мне на мобилу!	X/games/WWW
Перехват		Ссылки, демки, патчи...
Западостроение	Мастерская	Байки от Шикеля
Как напакостить начальнику	Есть люди...	Три измерения смерти
Фишки	Интернет для «Мастера»	Шаровары
5 фишек нашей редакции	Кое-что задаром...	F.A.Q.
X/games/scandals	FAQ	e-mail
Скандалы игрового мира	Цензюка	Хумор
Без рамок		

В ПРОДАЖЕ С 21 ИЮНЯ

Outcast

Юрий ПОМОРЦЕВ и
Александр КУЛИНИЧ
dreg@gameland.ru

Лето, как известно, время до релизов скучное, а до эпохальных релизов — вдвое. Так уж повелось, что на три жарких месяца выпадает период затишья и спокойствия во всех сферах бизнеса, отчего этот сезон частенько называют «мертвым». Поэтому не вызывает ни малейшего удивления жиленский список выпущенных игр, представляющих собой в подавляющем большинстве спукаев «серединку на половинку».

Outcast на этом сером фоне выглядит ярким и броским пятном. Исполненная на высочайшем профессиональном уровне, игра вполне могла бы и полежать до осени, ожидая всплеска покупательской активности. Но Infogrames — издатель проекта — решила поступить иначе и отправила **Outcast** в печать без малейшего промедления.

За что им и самое искреннее спасибо.

Итак, **Outcast** — трехмерная приключенческая игра, 3D adventure, если хотите, которая находится на стыке жанров action и quest. Надо заметить, что обе эти составляющие присутствуют в игре в изрядном количестве, хорошо переплетены между собой и находятся во взаимной гармонии. Но к этому вопросу мы еще вернемся несколько позже (а он, несомненно, заслуживает внимания), а пока позовите для затравки познакомить вас с предысторией **Outcast**.

Земля, наше время. Профессор чикагского университета, светило физико-математических наук, обосновал возможность существования бесконечно-го количества параллельных миров. Он доказал, что одну и ту же область пространства могут занимать мириады вселенных, которые по большей части идентичны, но в частностях могут немного варьироваться. Сразу после публикации работы профессор получил заманчивое предложение проверить свою теорию на практике. При этом была обещана всевозможная техническая поддержка проекта и его полное финансирование. Разумеется, деньги в исследование вкладывал не какой-нибудь меценат-альтист, а военный комплекс в лице

ДОСТОИНСТВА

Великолепная озвучка и анимация персонажей, яркий и стильный мир, комплексный искусственный интеллект NPC.

НЕДОСТАТКИ

Отсутствие поддержки многопользовательской игры.

РЕЗЮМЕ

Лучшая приключенческая игра за последнее время.

8.5

- VIDEO
- 0.5 SOUND
- 2 INTERFACE
- 2 GAMEPLAY
- 0 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS

Outcast один из самых интересных и масштабных проектов в этом жанре, появившихся за последнее время и, возможно, среди тех, которые появятся в обозримом будущем.

040

СТРАНИЦА ИЮЛЬ 1999

Пентагона, поэтому и задача ставилась сугубо прагматическая — не только доказать, но и проникнуть. А по возможности еще и захватить.

На секретной военной базе в Арктике силами ученых и инженеров был построен зонд, который должен был отправиться в ближайший из параллельных миров (Адельфу) и передать оттуда весточку в наш мир. Проект получил название «Шаг в сторону».

Эксперимент по запуску прошел удачно. Охваченный ярким сиянием, зонд исчез, а через несколько мгновений была налажена связь, и на экранах мониторов операторов появились первые картины иного мира. Испытатели готовы были праздновать победу, когда неожиданно в поле зрения камер зонда появились странные существа, и связь резко оборвалась. В последние секунды операторы успели заметить, что чужаки открыли огонь по зонду.

После вывода из строя сложного устройства нарушился пространственно-временной континуум, что привело к образованию на месте военной базы локальной черной дыры. Последствия этого образования представить себе не трудно...

Требовалось немедленно починить зонд и воспрепятствовать развитию природного катализма, который легко мог стать причиной гибели всей планеты. Правительство спешно приняло решение отправить к зонду специалистов, которые смогли бы устранить неисправности и тем самым предотвратить гибель всего мира. Конечно, риск был слишком велик — еще никто не мог дать гарантий, что телепортация безвредна для живого организма, но времени для проверки не было. В итоге в опасное путешествие был отправлен отряд, состоящий из



участников: William Kauffman — начальник экспедиции и по совместительству главный инженер, именно у него было пять электронных карт, необходимых для запуска сломанного компьютера зонда; Anthony Xue — ассистент Уильяма; Cutter Slade — заместитель командира и Marion Wolfe — экобиолог. Из-за спешки и ненадежности оборудования переправка отряда прошла не слишком удачно, и в итоге все участники оказались раздлены друг от друга.

На этом тревожном моменте предыстория плавно перетекает в сюжетную линию игры. Главный герой — Каттер Слэйд — пронирает глаза в совершенном ином мире (как бы ни утверждала теория — миры отличаются не только в частностях) и тут же оказывается в водовороте событий. Местное население (гуманоиды с вытянутыми конечностями и противогазоподобными физиономиями), помешанное на религии и находящееся на весьма странном технологическом уровне, провозглашает его Мессией и настоятельно требует спасти их от надвигающейся напасти. Мол, ты, Улукай (так они окрестили Каттера Слэйда), пойди и найди нам 5 монов. Хорошо еще, что не гравиц...

Помимо этой напасти, трое других участников экспедиции не отвечают на позывные и вообще никак не дают о себе знать. В заключение всех бед туземцы растащили по жилищам на запчасти спасательную капсулу отряда и большинство снаряжения. Достаточно проблем для устойчивой головной боли?..

Все эта информация заключена в двух огромных вступительных роликах, причем первый (до прибытия на Адельфу) выполнен в стандартном пререндеренном варианте, а второй уже базируется на движке игры. И, как ни странно, большого контраста между ними не наблюдается, так как графическое ядро **Outcast** — вещь сама по себе уникальная. Нет, разумеется, движок игры не претендует на роль лидера в линейке существующих движков, но он настолько хорошо оптимизирован именно для **Outcast**, что вряд ли бы игра смотрелась лучше, используй в ней engine, скажем, от Unreal или Quake 2. Все дело в применяемых технологиях — территории сотканы из вокселей, а при визуализации моделей персонажей задействованы объемные текстуры. В итоге получаются совершенно уникальные

картины открытых пространств — яркие, четкие и очень аккуратные, без резких изломов или неестественных изгибов. Знаете, на что это похоже? На ландшафты из некогда очень популярной программы «mars», если, конечно, помните таковую.

А что касается персонажей с объемными текстурами, то тут требуется небольшое пояснение. Эта технология позволяет создавать объекты с массой рельефных деталей, например, отобразить сплетение мыши на теле животного или сетку вен на руках. Если применять для подобных целей обычные полигоны, то их число окажется просто неимоверным и обсчитать такие объекты в реальном времени будет очень и очень проблематично. Объемные текстуры эту проблему с успехом решают. И последнее о графике — даже без всяких акселераторов изумительно реализованы эффекты освещения и прозрачности, а также такие спецэффекты, как, например, падающий снег или пузыри воздуха, которые стайкой бегут вверх и затем разбегаются по водной глади, когда персонаж плывет под водой. В итоге **Outcast** смотрится более чем приятно и разительно отличается от приевшихся игр, использующих стандартные движки. Больше того, **Outcast** довольно резво работает даже на low-end машинах (P166MMX, 32Mb RAM), однако требует в обязательном порядке поддержки MMX. Без этого набора команд **Outcast** даже и запускаться не будет, учите.

Средства обзора на мир Адельфы — две камеры: с видом от третьего лица и с видом из глаз главного героя. Последняя реализована скорее «для галочки» и не представляет практического интереса, а вот первая выполнена достаточно удобно и всегда работает в оптимальном режиме. Впрочем, никто не утверждает, что выражения «оптимальный режим» и «наиболее удобный режим» — синонимы, так как все же наличествуют неприятные ситуации с «потерей» персонажа за преградой. Вот тут-то и может пригодиться второй режим обзора.

Управление персонажем в **Outcast** не совсем стандартное, но очень и

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	Infogrames
РАЗРАБОТЧИК:	Appeal
ТРЕБОВАНИЯ	P-166MMX, 32 MB RAM
К КОМПЬЮТЕРУ:	http://www.outcast-game.com/html/index.html
ОНЛАЙН:	июнь 1999
ВЫХОД:	Dreams to Reality
АЛЬТЕРНАТИВА:	





ным вещам, непосредственно связанным с игровым процессом. В распоряжении главного героя есть несколько устройств, в которых аккумулируется полезная информация. Например, блокнот, в котором содержатся данные по текущим квестам, и справочник с лексиконом местных жителей. Удобно? Не то слово — автоматически исключается риторический герценовский вопрос, так как всегда известно, что именно требуется на данном этапе от Слэйда. Ну а о пользе справочника даже и говорить не нужно. Помимо этих двух устройств в арсенале главного героя есть сканер, с помощью которого быстро и четко обнаруживается местоположение предметов или противника, а также открывается карта окружающей территории. Кстати, эффект от сканирования окружающей местности надо видеть — фантастическое зрелище!

Информация обычно черпается из диалогов с населением Адельфы. Речи очень много — бывает, что иногда беседы с каким-нибудь NPC затягиваются на несколько минут (если, конечно, не обрывать фразы щелчком мыши). Кстати, озвучка, жестикация и мимика выполнены настолько здорово, что на эту красоту можно смотреть во все глаза и слушать во все уши даже не понимая смысла разговора. А потом просто глянуть в блокнот за кратким резюме.

Сами NPC чувствуют себя в мире **Outcast** очень вольготно. Беда многих приключенческих игр — стоящие как столбы персонажи в томном ожидании того момента, когда к ним обратится главный герой, — на **Outcast** не распространяется. Здесь неигровые персонажи свободно расхаживают, периодически отжимаются (вот такая здоровая нация), таскают предметы, в общем, живут собственной жизнью и вовсе не ждут, как маны небесной, внимания Слэйда. За всю эту деятельность NPC отвечает блок искусственного интеллекта программы, который получил название **GAIA** (Game Artificial Intelligent with Agents). Первые три слова ясны до неприличия, а вот с «агентами» не все так просто. Итак, «агенты» — это специальные программные модули, которые «вживлены» в каждый из персонажей. Именно они заставляют персонажей испытывать голод или чувство страха, а также отслеживают поведение других NPC и главного героя, вызывая определенную встречную реакцию. Например, пусть Каттер напал на мирного персонажа без атакующего агента. Тот никогда не бросится в контратаку, так как просто напросто не имеет соответствующего «агента». Вместо этого, под влиянием «агента страха», он с всплеском побежит в ближайшее укрытие. И это еще не все — другие NPC, завидев спасающегося бегством сородича, тоже сочтут за лучшее дать деру. Впрочем, деру дадут только те, у кого сработает «агент страха», а персонажи, наделенные «атакующим агентом», отправятся на шум, дабы проверить, что

происходит... Но, очевидно, даже такие хитрые алгоритмы не смогут обеспечить реалистичной модели поведения NPC. Поэтому, чтобы избежать однотипной и прямолинейной реакции, для каждого персонажа еще добавлен и модуль памяти. В общем, если вы будете много шагать с огнестрельным оружием, упражняясь в меткости стрельбы по мирным адельфянам, то вас быстро возвьют на заметку и примут должные меры — достаточно одному персонажу завидеть вас, как все мирные ребята бросятся наутек, а боевики отправятся на разборку.

Помимо NPC вы встретите и представителей местной флоры-фауны, а также (куда же без оных?) агрессивных противников. Кстати, не все местные животные относятся к хищникам, в частности, на страусоподобных громилах можно ездить верхом. А вот на противниках верхом особенно не покатаешься, так как они метко стреляют и довольно быстро стрефятся. Первоначально вышибать из них дух можно только с помощью пистолета, патроны к которому растасены аборигенами по своим уютным жилищам. Надо сказать, что пистолет, помимо своей невысокой убойной силы, еще и обладает скромным магазином и часто требует перезарядки магазина. Происходит это автоматически, но время-то уходит, уходит... Всего доступно шесть видов вооружения (включая пистолет и не включая кулаки), плюс дополнительно солидный набор всяких штучек — от взрывчатки и аптечек до биноклей и устройств, делающих Каттера невидимым. Да, еще одно забавное устройство — желтый кристалл, которым в приступе альтруизма поделится старейшина, предназначенный для сохранения игры. При этом сохранение требует некоторого времени (пока кристалл раскочегарится) и записаться, например, в плотном окружении врагов весьма проблематично.

Туториал, который присутствует в каждой уважающей себя игре, и **Outcast** не исключение, в данном случае слегка завуалирован. Азам управления вас будет обучать сын местного старейшины, который не откроет портал к пяти основным мирам Адельфы до тех пор, пока вы не пройдете несколько тестов.

Увы, мы получили игру буквально в последний день сдачи номера, и времени на тщательное изучение у нас не было. Но первое впечатление, которое редко подводит, оказалось стопроцентно положительным. Вывод следующий — **Outcast** один из самых интересных и масштабных проектов, появившихся за последнее время и, возможно, среди тех, которые появятся в обозримом будущем.

СИ



Heavy Gear II

Александр ЧЕРНЫХ
holod@gameland.ru

ТЯЖЕЛОЕ САЛО — 2

од 6132. Далекое будущее, в котором реальность становится невероятные технологии — мощнейшие суперкомпьютеры, путешествия в далекие галактики, колонизация удаленных планет и черт-те-знает-что-еще. Меняется наука, меняется человеческое восприятие действительности. Земные народы убивают друг друга в религиозных распрях (кто бы мог подумать!). Правительство обессилено. В условиях экономического, политического и социального кризиса все сложнее становится использовать дорогое электронное оборудование, ему на смену приходят более примитивные и куда уж более дешевые полумеханические устройства. В шестидесятом веке правительство земли «Человеческий Договор» разваливается. Это порождает новый виток кризи-



са, и многие колонии нашей планеты, такие, как Terra Nova, попадают в категорию «утерянных». Галактические перелеты на Terra Nova возможны только с использованием специальных кораблей-врат, оставшихся на орбите планеты и потихоньку гниющих там, так как никому до них нет дела.

Через шестнадцать лет Новое Империалистическое Земное Правительство вторгается на Terra Nova. Две политические силы планеты Terra Nova — Confederated Northern City-States (CNCS) и Allied Southern Territories (AST), находящиеся на грани войны, теперь вынуждены объединиться, чтобы вместе успешно противостоять землянам.

Но сотрудничество длится недолго. Как только земляне немного отброшены на-

Чуть-чуть. Самую малость не успела Activision до того, чтобы выпустить свой HG2 еще до громогласного появления на свет монстроватого конкурента по имени MechWarrior, ею же самой в свое время и выращенного.

Г

зад, конфликт AST и CNCS разгорается с новой силой. Политики грызутся, обычные жители планеты ждут новой войны. А в то же время земное правительство, видя раздор в рядах противника, снова готовится напасть на Terra Nova...

СУРОВЫЕ БУДНИ

Это не кошмарный сон и не бред сивой кошмы в лунную ночь. Это — Dream Pod 9. Игровая вселенная, аналогичная Бэтлтлек (и много э... позаимствовавшая у «старшей сестры»). Но главное, Dream Pod 9 — родина Gear. Историю появления первой части этой компьютерной игры знают все: в тот период, когда Activision практически закончила движок для нового MechWarrior III (который сейчас выпущен Zipper и Microsoft), FASA — хозяин Бэтлтлек — неожиданно изъяла у этой компании права на дальнейшую разработку компьютерных игр, основанных на этой вселенной. Activision вспухла от обиды и стала искать что-то новое — такое, чтоб и по концепции подошло, и движок не пропал. Искала-искала, да и наткнулась на владельцев Dream Pod 9. Те обрадовались — давайте, мол, сделайте нам игрушку... Таким вот замысловатым образом родилась первая Heavy Gear. Игра получилась весьма динамичной, побывала в мировых хит-парадах и многократно привлекла количество поклонников Dream Pod 9 по всему свету.

Теперь же Activision выпустила Heavy Gear II. Сиквел, который разрабатывался целый год (если не больше), в который денег и труда угоночано столько, что нам с вами и не беспокоиться.

GEAR И КАК С НИМ БОРОТЬСЯ

Что такое Gear (анг. «ШАССИ») — знают, вероятно, уже все. Это специальные силовые костюмы, ростом до трех метров, созданные на базе автопогрузчиков. Они приводятся в действие двигателем внутреннего сгорания, но, несмотря на кажущуюся неуклюжесть, могут копировать движения человека — бегать, прыгать, приседать и ложиться, а также совершать нехитрые манипуляции руками — подбирать что-нибудь с земли/бросать что-нибудь на землю, монтировать что-то с чем-то, кидаться чем-нибудь, етс. Изначально Gearы, как техника недорогая и эффективная, использовались во время колонизации удаленных планет, но после кто-то догадался применить их в военной операции, и тут-то все и нача-

лось. С этих самых пор Gear — основная боевая единица во вселенной Dream Pod 9. Танки, самолеты и прочая военная техника, ессесна, из вселенной никуда не делись — на войне все средства хороши. Но Gearы дешевые — в этом их основное преимущество.

КАТАТЬСЯ!

В Heavy Gear II, как следует из названия игры, вам предстоит покататься на этих самых Gearах. Бывают они нескольких типов: разведывательные (scout), боевые (battle), огневой поддержки (support) и штурмовые — страйдеры (striders). Это, впрочем, к делу не то что бы не относится, но... На самом деле, вы вряд ли успеете задуматься о том, какое же «шасси» вы пилотируете на этот раз, поскольку игровой процесс в Heavy Gear II — штука весьма и весьма динамичная. Хочу заметить здесь же: несмотря на то, что многие воспринимают эту игру как симулятор, она, объективно говоря, является настоящим 3-d экшеном. Дело в том, что один из нескольких важнейших приборов на Gear'овском HUD'е — это... самый настоящий лайфбар, официально названный «индикатором количества брони». Любое попадание противника в ваш

Gear, вне зависимости от области, в которую попали, заставляет индикатор ползти вниз. Так что... любителей настоящих симуляторов просим не беспокоиться.

КАРТИНКИ И ГУДКИ

Графическое исполнение, как говорится,isOk. Прорисовка окружающего терри- риона радует реалистичностью и обилием деталей. Великолепно прорисованные деревья всех сортов (хвойные и лиственные), хорошо анимированная вода (когда тело падает в воду — это здорово!), различные здания-постройки и фирменное Activision'овское плывущее небо. С другой стороны, анимация Gear'ов в некоторых случаях оставляет желать лучшего: ощущение такое, что по максимуму анимированы только движения вашего Gear'a в режиме внешней камеры, а движения Gear'ов-противников в некоторых случаях кажутся почему-то упрощенными. Отлично смотрится режим «снайперской винтовки» или, говоря по-русски, визир — даже максимальное приближение на коротком расстоянии до цели не дает практически никакого ухудшения качества картинки. Неплохие погодные эффекты — дождь, правда, очень напоминает, соответственно, дождь из MWIII. Взрывы — так себе. В целом графический движок, как говорят, заводит, хотя и выглядит несколько... э... заторможенно (впрочем при инсталляции игра предлагает несколько дефолтных режимов настройки для машин, как говорится, от low-end до high-end), смотрится неплохо. И, пожалуй, по уровню графики переплевывает недавно вышедший MWIII (хотя по-хорошему их нельзя сравнивать! Все-

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	скорее 3D-экшен, чем симулятор робота
ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РАЗРАБОТЧИК:	Activision
ТРЕБОВАНИЯ	
К КОМПЬЮТЕРУ:	P-166, 32 MB RAM
ОНЛАЙН:	www.activision.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	скорее Q3, чем MWIII



таки мех-симулятор, а джир — экшен): пусть в MWIII существенно лучше смотрится анимация мехов, в HGII намного лучше прорисовка окружающего мира.

Что же до звука — однозначно все в порядке. Отличная озвучка — как голосовая, так и техническая.

Музыка — а что музыка? На самом деле довольно занудная. Чувствуется, что писалось-то музыкальное оформление под впечатлением от прослушивания саундтрека к «Звездным Войнам», но подобного шедевра не вышло. Невыразительно получилось.

РЕЗЮМЕ

От момента, так сказать, зачатия игры до момента ее появления на свет



прошла целая куча времени. И чувствуется, что дизайнеры-девелоперы потратили его не зря, сделав неплохо во всем отношении игры-игрушки. И мощные, пахнущие живой кровью пальцы фанатов Dream Pod 9 уже бегут по полкам всевозможных компьютерных магазинов, сметая с них последние коробки с Heavy Gear II. Хорошо-то как...

СИ



ДОСТОИНСТВА

Лучшая игра для фаната вселенной Dream Pod 9 и просто занятная штука.

НЕДОСТАТКИ

На общем фоне игра кажется сердечником и не вполне оправдывает общественные ожидания.

РЕЗЮМЕ

Для фанатов DP9 и прочих любопытствующих.

2	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
1	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

7.0

Окончание. Начало смотри в номере 46, 1999

MechWarrior 3

Александр ЧЕРНЫХ
holod@gameland.ru



Задачи:

Основные: обезопасить обломки корабля в точке **Able**

Вторичные: нет

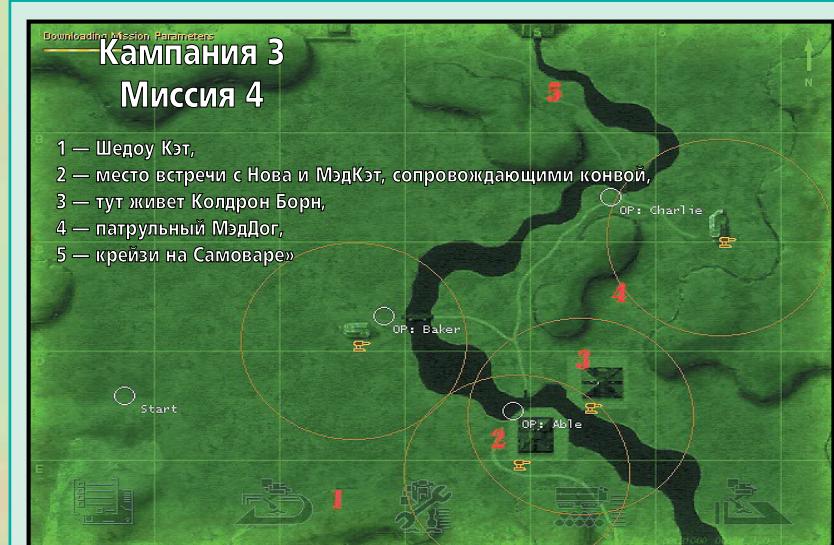
Вот вы и добрались до того места, куда упал один из «бесследно пропавших» во время высадки посадочных кораблей. Место его падения, кстати, указал Алан Маттила, который присоединился к вам после прохождения предыдущей миссии — дропшип упал совсем неподалеку от крепости **SJ**. Как и следует из «задания партии», обломки корабля неплохо бы захватить (т.е. перегнать туда МРБ), и все ценное, что в них осталось, прикармнить. Но вот беда, то же самое собираются сделать и кланеры... Они не пройдут, правда?

Итак, приступаем. Для начала... Впрочем, для начала делать ничего не надо — экшен начнется сам собой. Первый мех, которого вы увидите — «Аватар» **SJ**. Им и займитесь, а напарников отправьте на разборки с немедленно проявившимися **Owenses'ами** (предупреждаю: я проходил эту миссию несколько раз, и однажды вместо

Owenses'ов вышли **Strider'ы**, что привело меня в состояние некоего недоумения) в количестве 2+2 штуки. Обратите внимание: над всей тусовкой кружат вертолеты — так вот, они должны немедленно приземлиться (есессна, навсегда), а то очень шумят. Особо любопытствующие могут после окончания разборки с **Owenses'ами** и **Avatar'ом** пойти и пошукать на вертолетной площадке неподалеку — приключений на свою голову хватит каждому.

Когда все кончится, не торопитесь бежать к обломкам корабля с радостными воплями — у Ягуаров все схвачено. За северной грядой на краю карты (в указанной точке) у них припрятан табун Элементалов, а также два Аватара и Орион. Так что разберитесь сначала с ними. Подходите к краю холма и... Первыми на вас выйдут пехотинцы, а уже потом можно говорить о межах.

Когда все противники-из-за-горы отправятся в мир иной, двигайтесь к **Able** вместе с МРБ. Как только она подтянется туда, появится последний писк — 2 **Owenses'**, после уничтожения которых миссия окончается.



Задачи:

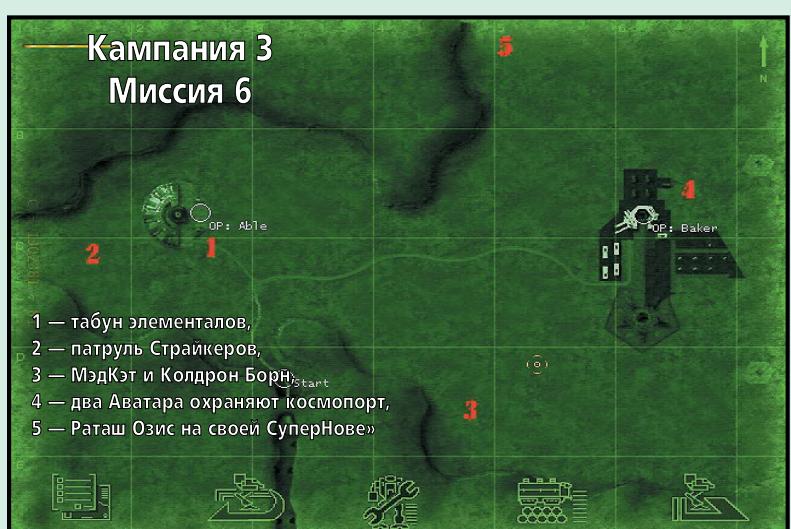
Основные: уничтожить мосты и постройки в **Able**, **Baker** и **Charlie**.

Вторичные: убить всех.

Объективно говоря, задача миссии — попытаться отрезать на восточном полуострове транспортный конвой, путь которого проходит через все три моста последовательно. То есть как только он переправится в точке **Able** на полуостров — уничтожите все мосты (а заодно и постройки) и запретите его.

На деле все пойдет так. Обнаружат вас сразу же — **Shadowcat** машина зоркая и динамичная, он увидит вас и вы его (лучше грохнуть его сразу). Та-

ким образом, о факте вашего появления в секторе противнику станет известно еще до того, как конвой окажется у мостов (правда, на планы кланеров это не повлияет). Точку **Able** охраняют Нова и Колдрон Борн, плюс туда в составе конвоя подойдет МэдКэт. Ими и займитесь сразу после ШедоуКэта. Затем, не обращая внимания на положение конвоя, гробите мост и постройки-пирамиды. Рядом с точкой **Baker** к этому моменту появится Воулчер, его тоже надо грохнуть (и мост вслед за ним). Остается мост в **Charlie**, с которым все ясно изначально (правда, там бегает какой-то сумасшедший на Самоваре, но да это не беда, так ведь?) — он тоже должен обвалиться. Когда вы с удовольствием обнаружите, что в живых вокруг не осталось никого, миссия закончится.



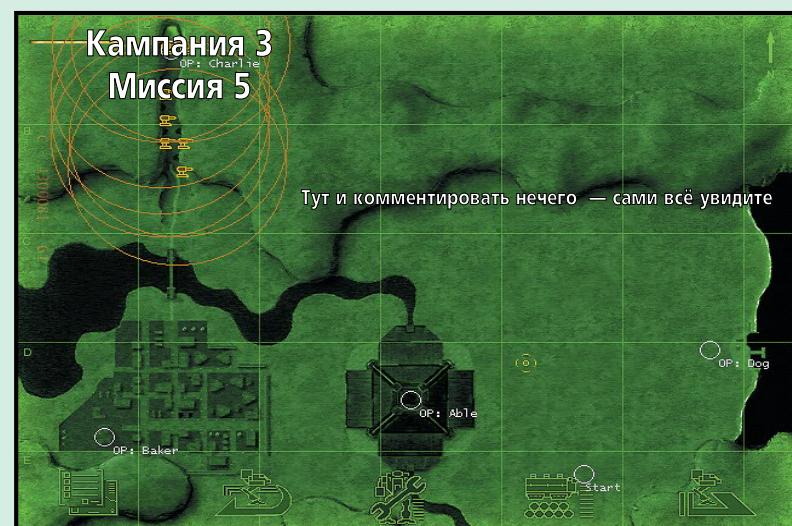
Задачи:

Основные: уничтожить форт в точке **Able**, уничтожить космопорт в точке **Baker**, уничтожить командира Озиса.

Вторичные: убить всех.

Выходите вы из каньона, и... на тебе. Снова драяться надо. Уничтожить форт — очень просто: его охраняет табун Элементалов и столько же Страйкеров — это такие машинки с **SRMками** на крыше, быстро дохнут. Как только форт и его за-

щитники будут уничтожены, на вас полезут со всех сторон основные силы противника — это они надеются так космопорт удержать. Короче: МэдКэт, Колдрон Борн и Аватар — вот и вся любовь. В порту, правда, стоят еще два Аватара, но это погоды не делает. А вот когда умрут и они — придется попотеть: с севера к территории космопорта подойдет какой-то псих по имени Озис на СуперНове — это вам не валенок, 90 тонн все-таки. И вот только тогда, когда и он погибнет и порт будет разрушен, миссия закончится.



Задачи:

Основные: уничтожить научно-производственный комплекс в городе в точке **Baker**, уничтожить ворота в точке **Charlie**.

Вторичные: захватить грузовые доки в точке **Dog**, уничтожить всех врагов.

Мой вам совет — о вторичных задачах забудьте сразу. Причем, навсегда — как только ваша группа тронется по направлению к точке **Baker**, на базе противника в **Able** тут же начнутся сумасшедшие приготовления, а как только вы подойдете поближе... Будет бой, одним словом. Перечислять всю вражескую технику, задействованную Ягуарами в этой схватке, я не берусь — пусть это будет для вас приятным сюрпризом, но скажу, что такого количества тяжелых и штурмовых машин в одном месте, пожалуй, за всю игру больше нигде не встретишь. Постарайтесь сохранить в битве за **Able** хотя бы одного лэнсмейта — он вам пригодится.

Когда месиво закончится (если оно закончится для вас благоприятно, =), собираите остатки сил и двигайтесь к городу. Там, рядом с точкой **Baker**, находятся 3 тяжелых/штурмовых меха (один из них — Аннигилятор). Оставьте лэнсмейтов у входа в город, а сами попытайтесь вывести из строя хотя бы одного из трех противников — групповым огнем лазеров по ногам, например. Если вам удастся сделать это не входя в контакт с остальными двумя, то они (двою) после смерти товарища спокойно развернутся и пойдут ко входу в Каньон, установленный ракетно-лазерными стационарными установками, в котором и скроются успешно. Когда ребята пропадут с радаров, разбейте комплекс в **Baker**, а потом тоже собираите манатки и бегите к каньону. Лезть туда не надо, можно просто встать на одном из балконов у входа (у левой или у правой стены) и **TAG'ом** подсветить, не торопясь, сначала установки, а потом и сами ворота (если **TAG'a** нет — используйте **PPC**, тоже нормально). Все, миссия выполнена.

**Задачи:**

Основные: уничтожить поезд с вооружением в точке **Baker**, уничтожить коммуникационные узлы в точках **Able**, **Charlie** и **Dog**.

Вторичные: убить всех.

Без сомнения, эта миссия — самая сложная в игре. Только ее мне пришлось проходить раза четырь, чтобы разобраться, что и как. Дела такие: поезд надо непременно поймать на станции — он безумно быстрый, за ним не угнаться ни на чем. Территорию патрулируют штук десять Колдрон Борнов и прочих Бушвайкеров, а на станции находятся несколько Саммонеров. Чтобы успеть туда вовремя (к прибытию поезда), надо поступить вот как: махнуть со старта прямо к точке **Able**, рядом с ней оставить своих ребят разбираться с патрулем Колдрон Борнов, а самому пытаться втянуть в конфликт Самовары. Как только лэнсмейты освободятся, отдавайте им Саммонеры на растерзание, а сами — вперед, к поезду — он как раз должен подойти к станции (в крайнем случае, подождите чуть-чуть). Только не теряйте времени даром.

После уничтожения поезда можно расслабиться и грохнуть коммуникационные узлы. Встретившихся по дороге врагов (возможно, они там и будут — патрулей в секторе штук пять) — убить. Вот и все.

**Задачи:**

Основные: уничтожить город в точке **Able**, уничтожить лазерную установку в точке **Baker**.

Вторичные: убить всех.

Ну, вот и геноцид начался. Знаю я, вам бы только города поразрушать, да местных жителей потоптать.

Все просто. Как только появитесь — займитесь уничтожением стационарных **PPC** лазерных установок по периметру берега (их там три штуки).



Делать это надо не сходя с места (на самом деле, это только способ убить время). Буквально через минуту с востока подтянется Аватар, а с запада (от моста) — два МэдКэт и Аннигилятор. Можете мне поверить: эта троица вам проблем не создаст. Уничтожив их, подходите к городу и приступайте к самой приятной части операции. Берег реки напротив будут патрулировать СуперНова и Чемпион, но пока вы не выстрелите по ним — они не станут стрелять в ответ. А вот когда город кончится — милости прошу отправить их к праотцам. Затем бегом к лазерной установке в **Baker**... все.

**Задачи:**

Основные: захватить склад в точке **Able**, захватить шаттл-порт в точке **Baker**.

Вторичные: нет.

Слово «захватить» в этой игре эквивалентно фразе «убить всех», поэтому вторичных задач здесь нет =).

Миссия очень несложная, если разобраться и увидеть вовремя тот момент, о котором я по ходу пьесы сообщу. Итак, двигайтесь на северо-восток, по направлению к **Able**. По дороге встречаете двух МэдДогов и двух Орионов. Мощно? Это хорошо. С ними куча проблем, тем более что климат в этой миссии удивительно жаркий, и мех перегревается моментально, а остывает весьма медленно. Убираете их, добираетесь до какой-то непо-

**Задачи:**

Основные: захватить крепость **SJ** в точке **Able**.

Вторичные: захватить склады в точке **Baker**.

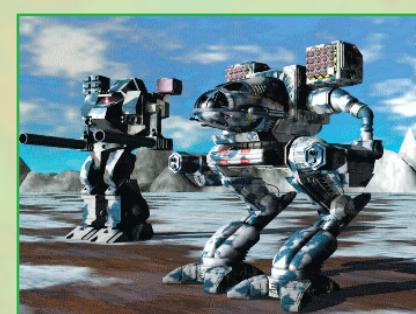
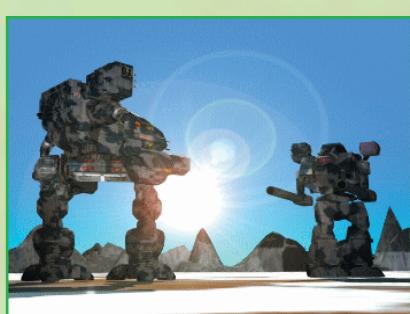
Крепость неприступна. Никаких визуальных подсказок — и так всё просто.»

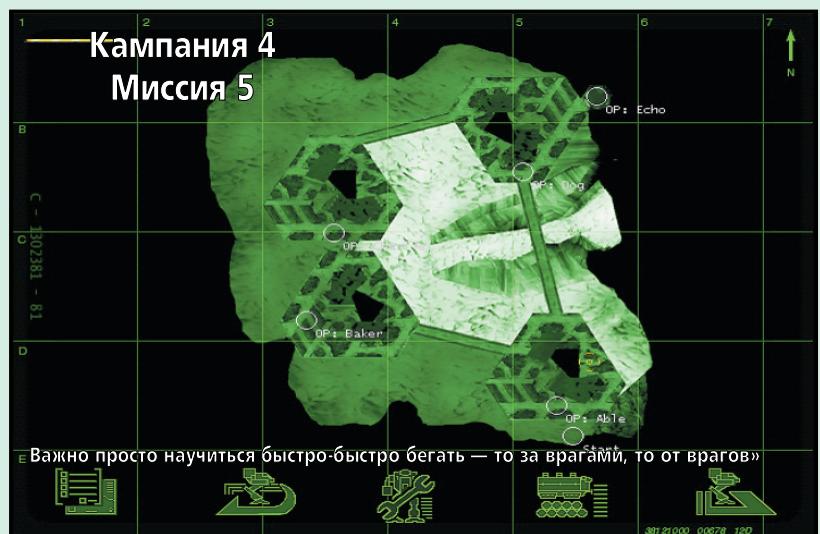
Почти приехали — до разгрома **SJ** осталось недолго. База в **Able** — самая большая в данном секторе, укреплена потрясающе, да еще и наша МРБ недоступна — потерялась по дороге. Но... все решаемо. Вам понадобятся джеты и весь запас **UAC20** (или просто **AC20**). Имеется? Если нет — **PPC** подойдет без проблем.

Сначала принимаете на себя удар Самовара и МэдКэта. Держитесь? Вот и спасибо. Вас ждет табун элементалов рядом с **Baker**. Когда они умирают,

вы с умилением узнаете, что склады вы уже захватили. Теперь дело за малым. Отправляйте своих лэнсмейтов бороться с тремя Орионами, а сами идите к базе (быстро!) и... прыгайте в ров. Под воду. С головой.

На поверхности крепости находится стационарная **PPC**, а также Саммонер и Тимбер. Плюс два(!) Дайши в центре. Это много, кстати! Вот тут-то вам и понадобятся джеты: сначала, выпрыгивая из воды и стреляя, уберите **PPC**, а потом МэдКэт и Саммонер. Затем забирайтесь наверх, подходите к бортику, за которым стоят Дайши, и повторяйте процедуру, пока оба не умрут. Перепрыгивайте через бортик, найдите некий энергоблок (один на всю площадку). Угадайте, что с ним надо сделать, чтобы миссия успешно закончилась?





Задачи:

Основные: уничтожить подземные опоры в точках **Able** — **Dog**, убить всех врагов, спастись через лифт в точке **Echo**.

Вторичные: не в счет.

Итак, вы под крепостью (в одиночку! В эту миссию лэнсмейтов брать нельзя!). Прямо под вами — единственный реактор, над ним протянуты мосты. Надо угробить опоры, на которых держатся своды, а заодно и всех под руку попавшихся Ягуаров. Интересно, что в этой миссии, как и в нескольких

других, качественный состав противника менялся с каждым новым запуском миссии. Обычно на мостах находится табун элементалов, а также **Avatar**, **Sunder**, **Champion** — их всех надо в одиночку уничтожить и при этом ни в коем случае не упасть с моста — это опасно для жизни =), потому что, попав в лаву, мех взрывается.

Когда противники закончатся, принимайтесь за опоры. С ними все просто, вот только после уничтожения последней надо за ограниченное время добежать до лифта в точке **Echo**. Советую сначала подойти вплотную к лифту и лишь потом уничтожить последнюю опору.



Задача:

убить ИХ всех.

Вот и все. Все, что только возможно, уже уничтожено, и пора бы самим ноги на орбиту уносить, на джампшип. И шаттл для этих целей неподалеку завалялся — но вот беда, на него имеют виды Дымчатые Ягуары, точнее — то, что от них осталось. Итак, круг равных за шаттл.

Фактически, это самая простая миссия в игре. Со временем после старта никуда с места не трогаться, а лишь ждать того момента, когда каждый очередной противник подойдет на расстояние выстрела — они будут двигаться последовательно. После того как вы уничтожите их всех (это много времени не займет)... Короче, смотрите финальный мультик, радуйтесь, а потом... Потом попробуйте пройти МекУорриор3 еще раз.

Сетевая игра в Mechwarrior3



то и говорить, ждали мы эту игрушку долго — так ждут какого-нибудь Нового Года или там Первого Мая, или последнего уколя от бешенства. В процессе ожидания не прекращалась постоянная бойня в **Mercnet!** из Активижновского **Mechwarrior II: Mercenaries**. Тот, впрочем, надоел ко времени хуже пареной редки, так как количество баг и просчетов, ему присущих, переходило всякие границы еще в лучшие времена — чего стоили одни только проблемы с вооружением! Первое, что мы полезли проверять, как только закалили демку МекУорриор3, это имеется ли там мультиплейер. Когда выяснилось, что не имеется, Российская Лига Бэтлтрас ушла в запой, изредка перемежая праздники всенародного похмелья с бесконечным процессом игры в демку. Демка, впрочем, за ближайшие же два дня была изучена, пройдена вдоль и поперек, и все последующее время до выхода полной версии МекУорриор3 игралась по сорок пять минут два раза в сутки — утром и вечером (к моменту выхода полной версии из демки уже тонтишь начинала, но мы все равно играли).

Появление полной версии МекУорриор3, что и говорить, и вовсе застало нас врасплох. Сессия была критически сорвана, никто не мог ни есть, ни пить, ни, тем более, спать. И здесь скажу честно: лишь к моменту завершения шестой миссии из четвертой кампании (никак не раньше) я лично подумал о существовании мультиплейера вообще.

Выяснилось — правильно подумал. После ближайшего изучения соответствующей манувики, я решил для себя, что светит мне исключительно игра через локалку, и ничто иное (о! Как я ошибался, как выяснилось!). Дабы игру через эту самую локалку опробовать, я взял с собой парочку друзей, и мы отправились в московский клуб «Нирвана».

«Нирвана» была, как всегда, исключительно гостеприимна. Выяснилось, что нам даже не придется инсталлировать МекУорриор3, потому как он там уже имелся на доброй половине машин. Оставалось лишь покорно расплатиться и просто приступить к игре, чем мы и занялись. Через несколько часов лично у меня начал вырабатываться

некий новый образ Настоящей Компьютерной Бэтлтрас, о котором я и попытаюсь вам сейчас последовательно поведать. Кстати, не подумайте, что мы играли всего втроем, желающих набралось — будь здоров.

Сначала, вкратце, о единственной технической проблеме, связанной с игрой. Сеть упорно не хотела «видеть» одну из наших машин в течение целых двух часов. С чем это было связано — так никто и не узнал. Через два часа все вдруг неожиданно наладилось и больше не ломалось вовсе. На этом наши проблемы закончились.

Итак, концепция сетевой игры. Как не сложно догадаться, она радикально изменилась по отношению к Активижновскому **Mechwarrior II: Mercenaries** и, соответственно, к **Mercnet!** Для начала я приведу список мехов, оказавшихся в сетевой игре самыми опасными (естественно, речь идет о базовых конфигурациях).

Первой в категории «сетевой опасности» идет **Nova** (сфер. **BlackHawk**). Со своей батареей из **ERMLAS** она дает фору любому другому меху в игре, так как залпом при удачном стечении обстоятельств может едва ли ни отрубить ногу. Кроме того, **Nova** маневренна и достаточно быстра, чтобы сражаться с превосходящим количеством более легких противников.

Следом за **Nova** идет **ShadowCat** — невероятно динамичный мех в одной из alt-конфигураций (**2LRM15+2ERMLAS etc.**). **ShadowCat** сочетает в себе великолепную приемистость, а также отличный прыжковый потенциал — на нем можно облететь полкарты, ни разу не коснувшись земли. Как ни пытался я построить аналогичную машину на любом другом шасси, мне это так и не удалось.

MadDog (сфер. **Vulture**) в конфигурации с двумя ружьями Гаусса (**Gauss Rifle**) — тоже машина опасная до безобразия. Окружающих спасает только крайне ограниченный боезапас и нетерпеливость пилота. Попадание из двух ружей Гаусса единовременно (раз) способно вывести из строя почти любую машину хотя бы на несколько секунд — либо заставив ее упасть, либо заставив ее просто лечь насовсем.

Annihilator — это машина, которую тоже обойти вниманием нельзя: фактически

она является мощнейшей сфероидной штурмовой. И даже после окончания ее боекомплекта к **LBX10** она все еще практически в любой ситуации может вывести из строя мех противника батареей **MPLAS**.

И, конечно, как ни отметить «старую гвардию» в лице **TimberWolf** (сфер. **MadCat**) и его друга **Summoner** (сфер. **Thor**) — эта парочка, как обычно, может задать жару кому угодно — хоть по лицу, хоть по ноге ;).

Конечно, остальные мехи в игре заслуживают не меньшего внимания, но мне лично показалось, что именно описанные выше будут иметь в сетевой игре наибольшую популярность.

Заговорив о мехах, естественно, нельзя обойти вниманием и оружие. Прежде всего я хотел бы акцентировать ваше внимание на различных электронных устройствах. Практика показала, что во время сетевой игры абсолютно бесполезны, например, такие устройства, как **BAP**, **ECM** или **TAG** и **C3 BAP** (напомню: **Beagle Active Probe**, устройство, необходимое для засечения мехов противника, находящихся в шотдауне в радиусе действия радара), к примеру, бесполезен оттого, что противник практически никогда в шотдаун не уходит, **ECM** (**Electronic Counter Measure**, постановщик активных помех) не нужна оттого, что видимого эффекта от ее работы просто нет, а **TAG** (**Targeting Acquisition Gear**, система наведения баллистических ракет ЭрроуФа, запускаемых с орбиты) — оттого, что, во-первых, медленно перезаряжается, а, во-вторых, оттого, что вражеские мехи на месте не стоят, и ракета с орбиты никуда не попадает. Не говоря уже о системе **C3**, призванной увеличить эффективность ведения целеказания — ее в клу-бе с успехом заменяет громкий голос. Зато показали высочайшую эффективность системы **Targeting Computer** и **Artemis**. О **Targeting Computer** могу сказать лишь вот что: жаль, что он по умолчанию установлен на столь немногие мехи (например, на **Puma** — и у того торс не поворачивается), а **Artemis** — разговор отдельный. Похоже, что именно в нем (точнее, в них! — их там два) кроется успех соответствующей модификации меха **ShadowCat**.

Теперь устройства уничтожения. Как вам уже известно, в МекУорриор3 отсутствуют

тебаги, связанные с вооружением, что имели место в **Mercenaries** и, как следствие, в **Mercnet!** — еще бы, девелоперы то разные. Так что все оружие теперь максимально эффективно.

Великолепный результат показал огнемет (**Flamer**) — особенно в кастомных конфигурациях. Если использовать, например, четыре огнемета на одной машине, то залповый огонь такой установки вынудит уйти в шотдаун кому угодно на любом мехе. Кроме того, остальные мехи в игре заслуживают не меньшего внимания, но мне лично показалось, что именно описанные выше будут иметь в сетевой игре наибольшую популярность.

Еще пару слов о приятном. Наличие флагка: «Разрешить командную игру» — это просто клево. Фактически, отличие командной игры от обычной лишь в возможности выбрать собственный скин для команды/себя самого (ну и, естественно, компьютер подсвечивает своих на радаре синим цветом, но это уже мелочи). Единственное — очень жаль, что мехи появляются на карте разбросанными, а не вместе — одна команда в одной точке, другая — в другой.

Теперь же о том, что в сетевой игре в МекУорриор3 заставляет разочароваться. Это — количество мультиплейер-карт. Их менее десатка! Мало того, специально разработанных для мультиплейера карт не существует, все игровые карты взяты из Сингл-плейер кампаний! Да, на них куча нововведений, минные поля, тоннели, реки, но... Такое маленькое количество карт — это огромный просчет компании-девелопера, самая большая дыра в игре — назовите, как хотите.

Ладно, на этом обзор мультиплейера МекУорриор3 для локалки оставлю в покое — тем более, что есть еще не менее интересная тема — игра по Интернету.

Вспоминаю о тех диких лэгах, которыми меня кормил на 28.8 **Mercnet!**, я даже думать о перспективах игры через Интернет не хотел. Но, как говорят, жизнь заставила. Забрел на **zone.com** (ярлычок инсталлился вместе с МекУорриор3 в программную группу) и решил попробовать (благо, бесплатно). И сразу же начались проблемы. Моя машина начинает качать софт (как это

Might & Magic VII

Юрий ПОМОРЦЕВ
dreg@gameland.ru

РАСЫ

Humans



Люди — как обычно, самая «средненная» раса, не имеющая ни ярко выраженных достоинств, ни откровенных недостатков. К большому недовольству других рас, люди расселились по всем землям Эрафии и до сих пор продолжают осваивать все более удаленные ее уголки.

Elves



Эльфы — утонченные и высокоразвитые существа, не обладающие богатырским здоровьем, но имеющие высокий интеллект и отличную координацию. Эльфы — лесные жители, живущие в полной гармонии с природой.

Dwarves



Гномы — низкорослые ворчуны, строящие свои жилища прямо в скалах. Они не обладают выдающимися способностями по части мудрости и не слишком хорошо видят, но зато могут похвастать небывалой выносливостью и недюжинной силой.

Goblins



Гоблины — сравнительно недавние обитатели Эрафии, которые, тем не менее, быстро обжились на новом месте и основали не одно поселение в диких землях. Гоблины представляют собой типичную боевую и достаточно агрессивную расу, представители которой быстры и сильны, но не отличаются умом и сообразительностью.

КЛАССЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Knight



Рыцари — признанные специалисты в области ближнего боя. Они отлично владеют мечами и копьями, а также способны носить любые типы брони. С другой стороны, существенным ограничением, накладываемом на этот класс, является неспособность учить какие-либо заклинания.

Sorcerer



Волшебники — специализируются на применении заклинаний магии Земли, Воздуха, Огня и Воды. Несмотря на солидный арсенал атакующих заклинаний, волшебники не слишком эффективны в обычном бою, так как могут использовать для нападения только палки, кинжалы и луки и носить лишь кожаную защитную рубаху или еще более легкую броню.

Thief



Воры — чувствуют себя лучше всего там, где необходимости скрытность, наблюдательность и умение обезвреживать ловушки. Воры неплохие воины и могут использовать достаточно широкий класс оружия и брони, а при достижении определенного уровня — даже применять простенькую магию, основанную на природных стихиях.

Monk



Монахи — мастера рукопашного боя. Тренировками монахи доводят до физического совершенства свои тела, которые становятся грозным оружием. Также, достигнув достаточно высоких уровней, монахи могут применять магию тела, духа и разума.

Paladin



Паладины — воины на службе святого ордена. Представляют собой промежуточный вариант между клериком и воином и могут использовать любое оружие и броню, а также применять магию разума, духа и тела, а на высших уровнях получат доступ к заклинаниям школами магии света и тьмы.

Archer



Стрелки — воюют оружием дальнего боя, в основном луками и арбалетами. Из оружия ближнего боя они лучше всего владеют двуручными копьями, при этом не пользуясь щитами и не надевая брони тяжелее кольчуги (chain mail).

Ranger



Рейнджеры — ярко выраженные индивидуалисты, которые большую часть времени проводят в скитаниях по лесам. В целом рейнджеры представляют собой универсальный класс и владеют всеми школами магии за исключением школ света и тьмы, а также могут использовать любое оружие, кроме булав, и надевать любую броню за исключением металлической пластиначатой брони (plate mail).

Druid



Друиды — занимаются изучением сил природы и скрытых способностей человека, благодаря чему с успехом применяют любую магию, кроме магии света и тьмы. Как и волшебники, друиды не слишком сильны в обычном бою, но, в отличии от своих магических собратьев, могут применять для атаки булавы, а для защиты — щиты.

Cleric



Клерики — специализируются на изучении возможностей человека и владеют школами магии духа, разума и тела. Из оружия они используют посохи, луки и

булавы, а также могут носить броню не тяжелее кожаной и защищаться от атак противника щитами.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Might

Сила — грубая физическая сила, которая показывает, насколько крепки мышцы персонажа. Чем больше значение этой характеристики, тем больше повреждений наносит персонаж в бою.

Intellect

Интеллект — отражает способность логически мыслить и решать всевозможные задачи. Важная характеристика для волшебников, стрелков, рейнджеров, воров и друидов, которые получают тем больше спелл-поинтов, чем выше значение этой характеристики.

Personality

Индивидуальность — показывает обаяние и уникальность персонажа. Клерики, паладины, рейнджеры, монахи и друиды получают тем больше спелл-поинтов, чем выше значение этой характеристики.

Endurance

Выносливость — говорит о здоровье персонажа и его способности превозмогать боль. Персонажи получают бонус к хит-поинтам при высоком значении этой характеристики.

Accuracy

Меткость — название говорит само за себя. Чем выше меткость персонажа, тем больше у него шансов точно попасть по противнику при ближней или дистантной атаке.

Speed

Скорость — влияет на скорость движения персонажа и быстроту восстановления после атаки или применения заклинания.

Luck

Удача — успех многих действий персонажа носит вероятностный характер, и во многом он определяется этой характеристикой. В частности, удача влияет на сопротивляемость персонажа к магическим атакам противника и на количество повреждений, которые он получает, попав в ловушку.

ЗАКЛИНАНИЯ

EARTH MAGIC
(МАГИЯ ЗЕМЛИ)

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ NORMAL

Stun

Расход маны на заклинание: 1



Наносит удар, который не уменьшает жизнь противника, но отбрасывает его назад и на некоторое время

парализует.

Slow

Расход маны на заклинание: 2



Замедляет в два раза движение противника и во столько же раз увеличивает время его восстановления. Длительность заклинания увеличивается на 3 минуты за каждый уровень скилла Earth Magic.

Earth Resistance

Расход маны на заклинание: 3



Увеличивает сопротивление всех участников группы к магии земли на единицу за каждый уровень скилла Earth Magic. Длительность заклинания увеличивается на час за каждый уровень этого скилла.

Deadly Swarm

Расход маны на заклинание: 4



Вызывает облако насекомых, которые атакуют указанную цель, нанося повреждения 5 + 1d3 за каждый уровень скилла Earth Magic. Длительность заклинания увеличивается на час за каждый уровень этого скилла.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ EXPERT

Stone Skin

Расход маны на заклинание: 5



Увеличивает класс брони выбранного персонажа (armor class) на 5 единиц + 1 единица за каждый уровень скилла Earth Magic. Заклинание длится 1 час + 5 минут за каждый уровень этого скилла.

Blades

Расход маны на заклинание: 8



Выстреливает вращающимся металлическим лезвием в указанного противника. Наносит 1d9 повреждений за каждый уровень скилла.

Stone to Flesh

Расход маны на заклинание: 10



Если вовремя применить это заклинание, то персонаж, обращенный в камень, вновь примет свой прежний облик. Заклинание срабатывает, если жертва окаменела не более п часов назад, где n — уровень скилла Earth Magic.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ MASTER

Rock Blast

Расход маны на заклинание: 15



Магический эквивалент обычной гранаты: выпущенный заряд взрывается либо при соприкосновении

с противником, либо по истечении некоторого времени, нанося 1d8 повреждений за каждый уровень скилла. Учтите, что он также может ранить и участников партии.

Telekinesis

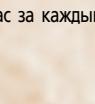
Расход маны на заклинание: 20



Позволяет манипулировать объектами на расстоянии с силой, эквивалентной уровню скилла Earth Magic, умноженному на 2. С помощью этого заклинания можно открывать двери, отпирать сундуки, подбирать предметы и пр.

Death Blossom

Расход маны на заклинание: 25

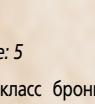


Магический эквивалент артиллерийского выстрела. Пущенный магом снаряд наносит 20 единиц повреждений + 1 единица за каждый уровень скилла Earth Magic. Заклинание может использоваться только на открытых площадках, т.е. нельзя применять в подземельях.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ GRAND MASTER

Mass Distortion

Расход маны на заклинание: 30



Очень сильно усиливает гравитацию вокруг указанной цели, лишая монстра 25 процентов жизни + 2 дополнительных процента за каждый уровень скилла Earth Magic.

AIR MAGIC
(МАГИЯ ВОЗДУХА)

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ NORMAL

Wizard Eye

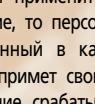
Расход маны на заклинание: 1



Это заклинание открывает местоположение монстров на автокарте. Длительность заклинания увеличивается на 1 час за каждый уровень скилла Air Magic.

Feather Fall

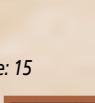
Расход маны на заклинание: 2



Замедляет скорость падения вашего отряда, что уменьшает наносимый ущерб от столкновения с поверхностью. Длительность заклинания увеличивается на 5 минут за каждый уровень скилла Air Magic.

Air Resistance

Расход маны на заклинание: 3



Увеличивает сопротивление всех участников группы к магии воздуха на единицу за каждый уровень скилла Air Magic. Длительность заклинания увеличивается на час за каждый уровень

вень этого скрипта.

Sparks

Расход маны на заклинание: 4



Маг выстреливает тремя шаровыми молниями, которые летают по воздуху до тех пор, пока ни встретят препятствие или ни рассяются от времени. Каждая молния наносит 2 единицы повреждения + 1 дополнительную единицу за каждый уровень скрипта Air Magic.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ EXPERT

Jump

Расход маны на заклинание: 5



Позволяет участникам вашего отряда прыгать вперед на 20 метров вперед (60 футов) без получения повреждений от такого прыжка.

Shield

Расход маны на заклинание: 8



Защищает персонажа от пущенных противником камней и стрел, вдвое уменьшая наносимые повреждения. Заклинание длится 1 час + дополнительные 5 минут за каждый уровень скрипта Air Magic. Скрипт работает только на открытых пространствах.

Lightning Bolt

Расход маны на заклинание: 10



Выстреливает молнией в указанного противника, нанося 1d8 повреждений за каждый уровень скрипта Air Magic.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ MASTER

Invisibility

Расход маны на заклинание: 15



Делает участников отряда невидимыми на 10 минут за каждый уровень скрипта Air Magic. Если группа начинает разговаривать или бросается в атаку, то действие заклинания сразу прекращается. Скрипт нельзя применять, если в зоне видимости находятся враги.

Implosion

Расход маны на заклинание: 20



В воздухе происходит адиабатический процесс, который наносит указанному противнику 10 единиц повреждений + 1d10 дополнительных повреждений за каждый уровень скрипта Air Magic.

Fly

Расход маны на заклинание: 25



Позволяет участникам вашего отряда летать. Действие заклинания увеличивается на 1 час за каждый уровень скрипта Air Magic. За каждые 5 минут пребывания отряда в воздухе у кастера отнимается дополнительная единица маны.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ GRAND MASTER

Starburst

Расход маны на заклинание: 30



Призывает мощь двадцати небесных светил, которая обрушивается на указанного противника и накрывает большую область вокруг него. Каждая звезда наносит 20 единиц повреждений + дополнительная 1 единица за каждый уровень скрипта Air Magic. Скрипт работает только на открытых площадях.

FIRE MAGIC (МАГИЯ ОГНЯ)

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ NORMAL

Torch Light

Расход маны на заклинание: 1



Увеличивает радиус освещения отряда. Очевидно, что эффект этого заклинания заметен только в слабо освещенных местах.

Fire Bolt

Расход маны на заклинание: 2



Выстреливает в противника огненным густоком энергии, нанося 1d3 за каждый уровень скрипта Fire Magic.

Fire Resistance

Расход маны на заклинание: 3



Увеличивает сопротивление всех участников группы к магии огня на единицу за каждый уровень скрипта Fire Magic. Длительность заклинания увеличивается на час за каждый уровень этого скрипта.

Fire Aura

Расход маны на заклинание: 4



Придает обычному оружию без каких-либо магических атрибутов атрибуты магии огня (например, trident of fire). Длительность скрипта увеличивается на 1 час за каждый уровень скрипта Fire Magic.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ EXPERT

Haste

Расход маны на заклинание: 5



Уменьшает время восстановления для всего отряда. Длительность заклинания равна 1 часу плюс 1 дополнительная минута за каждый уровень скрипта Fire Magic. После окончания действия скрипта персонажи на шесть часов слабеют (weak). Этот побочный эффект можно снять заклинанием cure weakness.

Fireball

Расход маны на заклинание: 8



Маг выстреливает в противника огненным шаром, который наносит повреждения не только указанному монстру, но и всем окружающим пер-

сонажам (включая и участников вашей партии, если они окажутся слишком близко). Скрипт наносит 1d6 повреждений за каждый уровень скрипта Fire Magic.

Fire Spike

Расход маны на заклинание: 10



На землю падает огненный шип, который взрывается при приближении противника или в случае, если отряд покинул текущую карту. Одновременно можно поставить не более пяти таких ловушек. Скрипт наносит 1d6 повреждений за каждый уровень скрипта Fire Magic.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ MASTER

Immolation

Расход маны на заклинание: 15



Окружает вашу группу огненной сферой, абсолютно безвредной для вашей четверки, но наносящей 1d6 повреждений за каждый уровень скрипта Fire Magic. Действие скрипта увеличивается на 1 минуту за каждый уровень скрипта.

Meteor Shower

Расход маны на заклинание: 20



Вызывает дождь из 16 пылающих метеоритных камней, которые падают в пределах некоторого радиуса от указанной цели. Каждый камень наносит 1d8 повреждений за каждый уровень скрипта Fire Magic. Скрипт работает только на открытых территориях.

Inferno

Расход маны на заклинание: 25

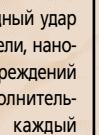


Выжигает огнем всех монстров в зоне видимости и участников отряда, нанося 12 единиц повреждений плюс 1 дополнительная единица за каждый уровень скрипта Fire Magic. Скрипт работает только в закрытых помещениях и крайне удобен для вычищения какой-либо комнаты от притаившихся в ней тварей.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ GRAND MASTER

Incinerate

Расход маны на заклинание: 30



Производит мощный удар по выбранной цели, нанося 15 единиц повреждений плюс 1d15 дополнительных единиц за каждый уровень скрипта Fire Magic.

WATER MAGIC (МАГИЯ ВОДЫ)

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ NORMAL

Awaken

Расход маны на заклинание: 1



Пробуждает отряд от обычного сна или от магического сна, если последний был наслан на отряд не более 3n минут назад, где n — уровень скрипта Water Magic.

Poison Spray

Расход маны на заклинание: 2



Выстреливает облаком яда в противника, находящегося перед отрядом, нанося 2 единицы повреждений + 1d2 дополнительных повреждения за каждый уровень скрипта Water Magic.

Water Resistance

Расход маны на заклинание: 3



Увеличивает сопротивление всех участников группы к магии воды на единицу за каждый уровень скрипта Water Magic. Одновременно можно поставить не более пяти таких ловушек. Скрипт наносит 1d6 повреждений за каждый уровень скрипта.

Ice Bolt

Расход маны на заклинание: 4



Противнику наносится 1d4 за каждый уровень скрипта Water Magic ледяной стрелой, которая, что немаловажно, всегда попадает в цель.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ EXPERT

Water Walk

Расход маны на заклинание: 5



Позволяет вашему отряду передвигаться по воде. Действие заклинания увеличивается на 10 минут за каждый уровень скрипта Water Magic. Дополнительная единица маны отнимается у кастера за каждые 20 минут контакта с водой.

Recharge Item

Расход маны на заклинание: 8



Перезаряжает магические предметы, уменьшая максимальное число зарядов на 50 процентов минус 1 процент за каждый уровень скрипта Water Magic.

Acid Burst

Расход маны на заклинание: 10



Выстреливает густоком концентрированной кислоты в указанную цель, нанося 9 единиц повреждений + 1d9 дополнительных за каждый уровень скрипта Water Magic.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ MASTER

Enchant Item

Расход маны на заклинание: 15



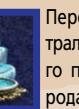
Придает обычному предмету (за исключением тех, что используются в квестах) магические свойства. Шанс успешного применения этого скрипта увеличивается на 10 процентов за каждый уровень скрипта Water Magic. Мощь нового получившегося предмета может варьироваться.

Town Portal

Расход маны на заклинание: 20



Восстанавливает хит-поинты указанного персонажа в количестве 5 единиц + 2 дополнительных единицы за каждый уровень скрипта Water Magic.



Переносит отряд к центральному фонтану любого посещенного ранее города. Успех заклинания увеличивается на 10 процентов за каждый уровень скрипта Water Magic. Скрипт невозможно применить, если рядом находятся монстры.

Ice Blast

Расход маны на заклинание: 25



Выстреливает ледяным шаром, который разбивается на семь острых ледяных глыб, которые летят во всех направлениях, кроме направления к магу. Эти ледяные глыбы летают пока не растают или не натолкнутся на препятствие. Каждая ледышка наносит 12 единиц повреждения + 1d3 дополнительных повреждений за каждый уровень скрипта Water Magic.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ GRAND MASTER

Lloyd's Beacon

Расход маны на заклинание: 30



Позволяет устанавливать маркер на том месте, куда бы вы хотели впоследствии вернуться. Заклинание применяется для установления маркера или для телепортации в ранее отмеченное место. Одновременно может быть поставлено не более 5 маркеров, каждый из которых существует 1 дополнительную неделю за каждый уровень скрипта Water Magic.

BODY MAGIC (МАГИЯ ТЕЛА)

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ NORMAL

Cure Weakness

Расход маны на заклинание: 1



При своевременном применении это заклинание снимает эффект слабости (weak), полученный естественным или магическим путем. Заклинание должно применяться не позже чем через 3n минут (где n — уровень скрипта Body Magic), после того как группа ослабела.

Heal

Расход маны на заклинание: 2



Восстанавливает хит-поинты указанного персонажа в количестве 5 единиц + 2 дополнительных единицы за каждый уровень скрипта Body Magic.

Body Resistance

Расход маны на заклинание: 3



Увеличивает сопротивление всех участников группы к магии тела на единицу за каждый уровень скрипта Body Magic. Длительность заклинания увеличивается на час за каждый уровень этого скрипта.

Harm

Расход маны на заклинание: 4



Причиняет болевые раны

ния указанному противнику, нанося 8 единиц повреждений + 1d2 дополнительных повреждений за каждый уровень скилла Body Magic.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ EXPERT

Regeneration

Расход маны на заклинание: 5

 Персонаж под действием этого заклинания восстанавливает единицу здоровья за каждую минуту. Действие спелла увеличивается на 1 час за каждый уровень скилла Body Magic.

Cure Poison

Расход маны на заклинание: 8

При своевременном применении это заклинание снимает эффект отравления. Спелл успешно срабатывает, если применяется не более чем через n часов (где n — уровень скилла Body Magic) после отравления.

Hammerhands

Расход маны на заклинание: 10

 Заклинание увеличивает скилл борьбы без оружия, позволяя персонажу более точно наносить удары в уязвимые места противника.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ MASTER

Cure Disease

Расход маны на заклинание: 15

При своевременном применении это заклинание снимает эффект болезни. Спелл успешно срабатывает, если применяется не более чем через n дней (где n — уровень скилла Body Magic) после заболевания.

Protection from Magic

Расход маны на заклинание: 20

 Дает иммунитет всему отряду от заклинаний, вызывающих отравления, болезни, окаменения, паралич и слабость. Спелл нейтрализует одну из указанных атак за каждый уровень скилла Body Magic.

Flying Fist

Расход маны на заклинание: 25

Наносит мощный магический удар по указанной цели. Жертва получает 30 единиц повреждений + 1d5 дополнительных единиц за каждый уровень скилла Body Magic.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ GRAND MASTER

Power Cure

Расход маны на заклинание: 30

 Лечит сразу всех четверых персонажей отряда, восстанавливая 10 хит-пойнтов + 5 дополнительных хит-пойнтов за каждый

уровень скилла Body Magic.

MIND MAGIC (МАГИЯ РАЗУМА)

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ NORMAL

Remove Fear

Расход маны на заклинание: 1

При своевременном применении это заклинание снимает эффект страха. Спелл успешно срабатывает, если применяется не более чем через 3n минут (где n — уровень скилла Mind Magic) после запугивания.

Mind Blast

Расход маны на заклинание: 2

 Наносит повреждения указанному противнику ментальной энергией, отнимая 3 единицы жизни + 1d3 дополнительных единиц за каждый уровень скилла Mind Magic.

Mind Resistance

Расход маны на заклинание: 3

Увеличивает сопротивление всех участников группы к магии разума на единицу за каждый уровень скилла Mind Magic. Длительность заклинания увеличивается на час за каждый уровень этого скилла.

Telepathy

Расход маны на заклинание: 4

 С помощью телепатии маг узнает, какие предметы и сколько золота имеется в наличии у указанного персонажа.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ EXPERT

Charm

Расход маны на заклинание: 5

Полностью убирает у указанного противника все враждебные чувства по отношению к отряду. Эффект заклинания немедленно пропадает, если «очарованный» враг получает какие-либо ранения. Длительность спелла увеличивается на 5 минут за каждый уровень скилла Mind Magic.

Cure Paralysis

Расход маны на заклинание: 8

 При своевременном применении это заклинание снимает эффект паралича с выбранного персонажа. Спелл успешно срабатывает, если применяется не более чем через n часов (где n — уровень скилла Mind Magic) после начала паралича.

Berserk

Расход маны на заклинание: 10

Под воздействием этого заклинания монстр, ослепленный вспышкой ярости, бросается на ближайшее к нему существо. Длительность заклинания

увеличивается на 5 минут за каждый уровень скилла Mind Magic.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ MASTER

Mass Fear

Расход маны на заклинание: 15

Все существа в зоне видимости группы в панике отступают. Спелл длится 3 минуты + дополнительные 5 минут за каждый уровень скилла Mind Magic. Заклинание не имеет воздействия на нежить.

Cure Insanity

Расход маны на заклинание: 20

 При своевременном применении это заклинание снимает эффект умопомешательства с выбранного персонажа. Спелл успешно срабатывает, если применяется не более чем через n дней (где n — уровень скилла Mind Magic) после начала безумия.

Psychic Shock

Расход маны на заклинание: 25

Указанный противник подвергается психотронной атаке, получая 12 единиц повреждений + 1d12 дополнительных единиц за каждый уровень скилла Mind Magic.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ GRAND MASTER

Enslave

Расход маны на заклинание: 30

 Маг берет под контроль врага, полностью контролируя его действия. Длительность спелла увеличивается на 10 минут за каждый уровень скилла Mind Magic. Под воздействием этого заклинания монстр начинает сражаться против существ, настроенных враждебно по отношению к отряду. Любая нежить имеет иммунитет к этому спеллу.

SPIRIT MAGIC (МАГИЯ ДУХА)

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ NORMAL

Detect Life

Расход маны на заклинание: 1

Позволяет видеть здоровье оппонента при щелчке правой кнопкой мыши на нем. Длительность заклинания увеличивается на 10 минут за каждый уровень скилла Spirit Magic.

Bless

Расход маны на заклинание: 2

 Увеличивает вероятность попадания по противнику при использовании оружия ближнего боя (мечи, молоты, копья и т.д.) и дистанционного оружия (камни, луки, арбалеты и т.д.). Бонус к попаданию увеличивается на 5 единиц + 1 дополнительная единица за каждый уровень скилла Spirit Magic. Длительность заклинания равна 1 часу + 5 минут за

каждый уровень этого скилла.

Fate

Расход маны на заклинание: 3

При применении этого заклинания на участника отряда у последнего возрастает шанс попасть в цель; если же оно кастуется на противника — то для него этот шанс уменьшается. Бонус или пенальти равен 20 единиц + 1 дополнительная единица за каждый уровень скилла Spirit Magic. Действие заклинания прекращается после атаки или по прошествии 5 минут.

Turn Undead

Расход маны на заклинание: 4

 Вся нежить в пределах видимости бросается в бегство. Длительность заклинания равна 3 минутам + 1 дополнительная минута за каждый уровень скилла Spirit Magic.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ EXPERT

Remove Curse

Расход маны на заклинание: 5

При своевременном применении это заклинание снимает эффект проклятия с выбранного персонажа. Спелл успешно срабатывает, если применяется не более чем через n часов (где n — уровень скилла Spirit Magic) после проклятия.

Preservation

Расход маны на заклинание: 8

 Это заклинание защищает персонажа от смерти, обеспечивая нейтрализацию таких заклинаний, как instant death и eradication. При потере значительного числа хит-пойнтов персонаж не умирает, а просто теряет сознание. Правда, если он остается в этом состоянии и после действия спелла, то он погибает. Длительность заклинания равна 1 часу + 5 дополнительных минут за каждый уровень скилла Spirit Magic.

Heroism

Расход маны на заклинание: 10

Увеличивает повреждения, наносимые участниками партии на 5 единиц + 1 дополнительная единица за каждый уровень скилла Spirit Magic. Заклинание длится 1 час + 5 дополнительных минут за каждый уровень этого скилла.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ MASTER

Spirit Lash

Расход маны на заклинание: 15

 Это заклинание за счет ослабления у жертвы связи между душой и телом наносит 10 единиц повреждений + 2d4 дополнительных единицы за каждый уровень скилла Spirit Magic. Для успешного срабатывания этого заклинания цель должна находиться очень близко к магу.

Raise Dead

Расход маны на заклинание: 20

При своевременном применении это заклинание оживляет умершего персонажа. Спелл успешно срабатывает, если применяется не более чем через n дней (где n — уровень скилла Spirit Magic) после смерти. После оживления персонаж всегда ослаблен (weak).

Shared Life

Расход маны на заклинание: 25

 Заклинание суммирует все хит-пойнты персонажей отряда, добавляя к ним 3 хит-пойнта за каждый уровень скилла Spirit Magic, после чего распределяет получившееся число поровну внутри четверки.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ GRAND MASTER

Resurrection

Расход маны на заклинание: 30

Возвращает к жизни персонажа даже после того, как его тело было уничтожено. Оживленные персонажи всегда ослаблены (weak). Заклинание требует долгого восстановления, время которого уменьшается по мере роста скилла Spirit Magic.

LIGHT MAGIC (МАГИЯ СВЕТА)

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ NORMAL

Light Bolt

Расход маны на заклинание: 5

 Наносит вспышкой света 1d4 единиц повреждений за каждый уровень скилла Light Magic указанному противнику. Нежить получает от этого заклинания двойной урон.

Destroy Undead

Расход маны на заклинание: 10

Наносит нежити (и только ей) 1d16 повреждений за каждый уровень скилла Light Magic.

Dispel Magic

Расход маны на заклинание: 15

 Снимает все заклинания с существ, находящихся в зоне видимости отряда. Время, затрачиваемое на восстановление после этого спелла, уменьшается по мере роста уровня скилла Light Magic.

Paralyze

Расход маны на заклинание: 20

Временно лишает указанного противника способности двигаться и атаковать. Длительность заклинания увеличивается на 3 минуты за каждый уровень скилла Light Magic.

Magic. Парализованные создания могут быть атакованы без риска прекращения действия заклинания.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ EXPERT

Summon Elemental

Расход маны на заклинание: 25

 Вызывает элементала света, который будет сражаться на стороне отряда до тех пор пока не будет убит или пока не истечет время действия заклинания (5 минут за каждый уровень скилла Light Magic). Mag может вызывать одновременно не более одного элементала.

Day of the Gods

Расход маны на заклинание: 30

Увеличивает характеристики всех персонажей отряда на 10 единиц + 3 дополнительных единицы за каждый уровень скилла Light Magic.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ MASTER

Prismatic Light

Расход маны на заклинание: 35

 Наносит 25 единиц повреждений + 1 дополнительная единица за каждый уровень скилла Light Magic всем существам в зоне видимости отряда. Заклинание не может применяться на открытых территориях.

Day of Protection

Расход маны на заклинание: 40

Одновременно накладывает на всех участников отряда следующие заклинания: Protection from Magic, Air Resistance, Body Resistance, Earth Resistance, Fire Resistance, Mind Resistance, Water Resistance, Feather Fall и Wizard Eye.

Hour of Power

Расход маны на заклинание: 45

Одновременно накладывает на всех участников отряда следующие заклинания: Haste, Heroism, Shield, Stone Skin и Bless.

Sunray

Расход маны на заклинание: 50

Фокусирует солнечный свет на выбранную цель, нанося 20 единиц повреждений + 1d20 дополнительных единиц за каждый уровень скилла Light Magic. Работает только на открытых пространствах и требует большого времени на восстановление.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ GRAND MASTER

Divine Intervention

Расход маны на заклинание: 55

Полностью восстанавливает все хит-поинты и спелл-поинты персонажей от-



ряда, а также снимает все неблагоприятные состояния (слабость, болезнь и т.д.). Может применяться не более трех раз в день, при этом старя Mag на 10 лет.

DARK MAGIC (МАГИЯ ТЬМЫ)

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ NORMAL

Reanimate

Расход маны на заклинание: 10



Создает зомби из безжизненного противника. Зомби обладает 10 хит-поинтами за каждый уровень скилла Dark Magic, причем верхнее значение ограничено тем числом хит-поинтов, коими обладало существо при жизни.

Toxic Cloud

Расход маны на заклинание: 15

Mag кастует отравленное облако, которое медленно движется вперед до тех пор пока не встретит препятствие. Спелл наносит 25 единиц повреждения + 1d10 за каждый уровень скилла Dark Magic.

Vampiric Weapon

Расход маны на заклинание: 20



Наделяет обычное оружие атрибутом вампиризма (vampiric). Отнятые у врага хит-поинты добавляются к здоровью персонажа. Эффект заклинания увеличивается на 1 час за каждый уровень скилла Dark Magic.

Shrinking Ray

Расход маны на заклинание: 25

Уменьшает размер указанного монстра, который под воздействием этого заклинания наносит вдвое меньше повреждений. Действие спелла увеличивается на 5 минут за каждый уровень скилла Dark Magic.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ EXPERT

Shrapmetal

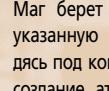
Расход маны на заклинание: 30



Выстреливает пятью раскаленными острыми металлическими лезвиями, каждое из которых наносит 6 единиц повреждений + 1d6 дополнительных единиц за каждый уровень скилла Dark Magic.

Control Undead

Расход маны на заклинание: 35



Mag берет под контроль указанную нежить. Находясь под контролем, такое создание атакует всех существ, агрессивно настроенных по отношению к отряду. Длительность заклинания увеличивается на 3 минуты за каждый уровень скилла Dark Magic. Спелл не прекратит действовать даже если персонаж отряда станут атаковать контролируемое существо.

Pain Reflection

Расход маны на заклинание: 40



Заклинание накладывается на одного из персонажей отряда. Успешная атака на этого персонажа будет отнимать хит-поинты не только у него, но и у нападающего. Действие спелла длится 1 час + дополнительные 5 минут за каждый уровень скилла Dark Magic.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ MASTER

Sacrifice

Расход маны на заклинание: 45

С помощью этого заклинания в жертву приносится указанный неигровой персонаж. При этом у Mag восстанавливаются все хит-поинты, спелл-поинты и устраняются все негативные эффекты (усталость, болезни и т.д.). Применение спелла сильно снижает репутацию отряда. Требует много времени на восстановление.

Dragon Breath

Расход маны на заклинание: 50



Mag синтезирует облако токсичных испарений, которое наносит повреждения не только указанному противнику, но и всем находящимся рядом существам. Спелл причиняет 1d25 единиц повреждений за каждый уровень скилла Dark Magic. Требует много времени на восстановление.

Armageddon

Расход маны на заклинание: 55

Это заклинание наносит мощные повреждения всем существам на карте, включая участников отряда. У существ отнимается 50 хит-поинтов + 1 дополнительный хит-поинт за каждый уровень скилла Dark Magic. Спелл применяется не более трех раз в день и только на открытых территориях.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ GRAND MASTER

Souldrinker

Расход маны на заклинание: 60



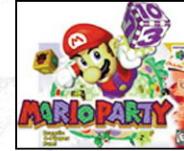
Это заклинание высасывает жизнь у всех созданий в зоне видимости и распределяет эти хит-поинты по-новому между всеми персонажами отряда. Величина наносимого урона (и лечения) равна 25 единицам + 1d8 дополнительных единиц за каждый уровень скилла Dark Magic.

e@shop

<http://www.e-shop.ru>

Компьютерные игры
с доставкой на дом,
дешевле, чем
в магазине

Открылся филиал
в Санкт-Петербурге
e-mail: eshop@litepro.spb.ru
телефон: (812) 311-8312



\$79.95



\$72.99



\$75.99



\$79.99



\$79.99



\$89.99



\$89.99



\$39.99



\$176.99



\$176.99

\$176.99

\$176.99

\$176.99

\$176.99

\$176.99

\$176.99

\$176.99

\$176.99

\$176.99

\$176.99

\$176.99

\$176.99

\$176.99

\$176.99

\$176.99

\$176.99

\$176.99

\$176.99

\$176.99

\$176.99

\$176.99

\$176.99

\$176.99

\$176.99

\$176.99



\$79.95



\$79.95



\$79.95



\$79.95



\$79.95



\$79.95



\$79.95



\$79.95



\$79.95



\$79.95

049

СТРАНА ИГР

Июль

1999

Заказ по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных

Пишите и звоните по любым вопросам.

Мы можем доставить новые игры

вышедшие в США.

Пишите и звоните по любым вопросам.

Мы можем доставить новые игры

вышедшие в США.

Пишите и звоните по любым вопросам.

Мы можем доставить новые игры

вышедшие в США.

Пишите и звоните по любым вопросам.

Мы можем доставить новые игры

вышедшие в США.

Пишите и звоните

Dungeon Keeper 2

Максим ЗАЯЦ
maxim@gameland.ru

СОЗДАНИЯ ТЬМЫ...

Бес (Imp)



Комната: нет

Класс: разведчик

Стиль боя: не сражается

Собственные заклинания: ускорение (самого себя), телепорт

Ваши надежные помощники и самые преданные существа. Бесы — порождение магии, им не требуется ни еда, ни отдых, разве что мана — совсем немного — для поддержания сил. Ваши верные слуги будут разведывать новые территории, захватывать вражеские комнаты, копать, добывать золото, строить новые помещения — словом, проделают за вас всю грязную работу. Вот только воины из них получаются никудышные — бесы по природе слабы, а потому стараются не ввязываться в стычки с врагом. Но если опасность угрожает Сердцу подземелья, малютки-бесы, не раздумывая, бросаются в бой..

С опытом к ним приходит способность колдовать — бесы получают возможность ускорять самих себя и даже телепортироваться — из-под вражеских мечей в спокойную комнатку, где давно пора уже было укрепить стены...

Гоблин (Goblin)



Комната: логово (минимум 5 плиток)

Класс: воин

Стиль боя: прикрывает фланги

Собственные заклинания: нет

Из-за своей безобразной внешности гоблины частенько подвергаются насмешкам со стороны других существ. Их основным качеством можно считать некоторую... осторожность, порой граничащую с трусостью. Будучи созданиями весьма недалекими, гоблины попросту неспособны сражаться в одиночку — зато в толпе они как-то преодолевают свой страх и очертят голову бросаются в бой. Эти зеленые уродцы будут основой всего вашего воинства, берегите их, особенно поначалу.

Колдун (Warlock)



Комната: библиотека

Класс: мыслитель

Стиль боя: поддержка

Собственные заклинания: огненный шар, исцеление, зажигательная бомба

Зло всегда пугало обитателей залитой солнцем земной поверхности. Для того чтобы изучать эту сторону магии, лучше удалиться в мрачную тьму подземелий. Так поступили колдуны, в незапамятные времена изгнанные своими собратьями по ремеслу из внешнего мира. Они с радостью присоединятся к вашему воинству только ради того, чтобы иметь доступ к обширной библиотеке подземелья. Там, изучая труды древних адептов Зла, они будут создавать для вас все новые и новые заклинания. В бою колдуны предпочитают держаться немного в стороне от сражающихся и с безопасного расстояния без устали осыпают врагов своими смертоносными огненными шарами.

Огненная муха (Firefly)



Комната: логово

Класс: разведчик

Стиль боя: прикрывает фланги

Собственные заклинания: нет

Никто не знает откуда взялись эти существа, какие силы породили их и наделили способностью светиться во тьме подобно языку пламени. Огненные мухи являются прирожденными разведчиками — они способны путешествовать по вражеской территории и пролетают даже над лавой, открывая вашему взору все новые и новые земли. Что до боевых ка-

честв — тут мухи не на высоте, не вышли ни силой, ни ростом, ни размерами. Столкновений с врагом они по возможности избегают, а быстрые крылья помогают им убежать практически от любой неприятности.

Тролль (Troll)



Комната: мастерская

Класс: рабочий

Стиль боя: заградитель

Собственные заклинания: нет

Угрюмые и неповоротливые, еще более уродливые, чем гоблины, тролли, тем не менее, являются неплохими механиками и в своей мастерской способны за умеренную плату творить настоящие чудеса. Вооружены они здоровенным молотом, который с удовольствием пускают в ход не только при изготовлении дверей и ловушек, но и в бою. Завидев врагов, тролли выходят на передовую, преграждая им путь, и сразу же доказывают зарвавшимся героям, что годы, проведенные в мастерской, не прошли для них даром.



Темный эльф (Dark Elf)



Комната: караульный пост

Класс: воин

Стиль боя: поддержка

Собственные заклинания: стрела, ножи, дротик

Ваши верные стражи, непревзойденные стрелки, некогда поменявшие зеленые леса и звездный свет поверхности на озаряющую вспышками пламени темноту подземелий. Надо ли говорить, что эльфийские лучники всеми силами стараются покарать отступников, и между ними и темными эльфами идет непрекращающаяся война. Годы, проведенные под землей, невероятно обострили их чувства и закалили характер. Во всем подземелье вам не сыскать лучших стрелков-арбалетчиков.



Скелет (Skeleton)



Комната: тюрьма

Класс: воин

Стиль боя: заградитель

Собственные заклинания: нет

Хороший герой — мертвый герой. Но если умирать ему довелось в темнице вашего подземелья, куда его, раненого, залишили бесы, доблестный рыцарь обретет свою вторую жизнь, на этот раз в виде скелета. Не знающие боли, голода и страха, не нуждающиеся в деньгах и жилище, эти существа будут служить вам верой и правдой, начисто забыв о своем «светлом» прошлом. Однако бесстрашие в бою полезно далеко не всегда — даже один скелет, не раздумывая, кинется на целую толпу врагов и бесславно погибнет, на этот раз уже навсегда.



Дьяволица (Mistress)



Комната: камера пыток

Класс: воин

Стиль боя: стремительное наступление

Собственные заклинания: молния, мороз, град

Жестокие и порочные, пожалуй, самые жестокие и порочные существа во всем вашем подземелье, дьяволицы боготворят боль во всех ее проявлениях. Они наслаждаются криками пленников в камере пыток и, вместе с тем, всегда готовы сами занять их место. Тяга к боли заставляет их ввязываться в самые безнадежные сражения, особенно если среди врагов есть феи, которых дьяволицы ненавидят и презирают.



Саламандра (Salamander)



Комната: учебный зал

Класс: воин

Стиль боя: прикрытие флангов

Собственные заклинания: огненный шар, плевок

Саламандра станет для вас незаменимой помощницей в подземельях, коридоры которых залиты огненной лавой, заставляющей в испуге отступать даже самых смелых существ. Эта холоднокровная ящерица пересекает раскаленный поток так легко и уверенно, словно идет по воде. Десяток саламандр — и вы сможете организовать атаку на противника в том месте, где он этого меньше всего ожидает.



Бандит (Rogue)



Комната: сокровищница

Класс: разведчик

Стиль боя: прикрытие флангов

Собственные заклинания: невидимость

Воры, наемники, головорезы и просто темные личности, у которых есть свои причины, чтобы не показываться на поверхности — всех их укрыла гостеприимная тьма подземелья. Не признающие никаких авторитетов, кроме золота и самих себя, жестокие и беспричинные, бандиты не слишком уважают честную схватку, предпочитая действовать подло, исподтишка. Не стоит оставлять их поблизости от сокровищницы — блеск ваших богатств может пересилить в них страх перед неизумимым суровым возмездием.



Желчный демон (Bile Demon)



Комната: инкубатор (минимум 5Х5 плиток), логово (минимум 9 плиток)

Класс: воин

Стиль боя: заградитель

Собственные заклинания: газовое облако, газовая ракета

Огромные, уродливые, бесконечно прожорливые существа с не слишком высоким интеллектом. Однако на боевых качествах это никак не сказывается — благодаря своим внушительным размерам желчные демоны без труда останавливают стремительную атаку врага, давая остальным вашим слугам возможность выиграть для вас эту битву. Эти неповоротливые здоровяки предпочитают селиться поблизости от инкубатора, чтобы не нужно было далеко ходить за едой. Что до личных пристрастий... за что-то они недолюбливают скелетов и великанов.



Вампир (Vampire)



Комната: кладбище

Класс: мыслитель

Стиль боя: стремительное наступление

Собственные заклинания: замедление, порча, вызов смерти

Из трупов павших героев рождаются вампиры — мудрые и практически бессмертные существа. Вампиры ненавидят монахов, потому что только приверженцы истинной церкви могут уничтожить их навсегда. Если же вампир гибнет в бою с любым другим светлым героем, он немедленно возрождается на кладбище, теряя при этом один уровень. Уникальной способностью этих существ является умение на время переманивать врагов на свою сторону.



Темный рыцарь (Black Knight)



Комната: камера пыток и арена

Класс: воин

Стиль боя: заградитель

Собственные заклинания: нет

Укрытые тяжелыми доспехами, с огромным мечом в руках, темные рыцари стоят в первых рядах во время любого боя. Когда-то они жили на поверхности земли, сражались за короля и поклонялись единому Богу. Сейчас все это в прошлом — единожды отрекшись от своей жизни, теперь они преданно служат своему Хозяину, безжалостно истребляя тех, с кем еще недавно поднимали заздравные чаши.

**Темный ангел (Dark Angel)**

Комната: храм и библиотека
Класс: воин

Стиль боя: стремительное наступление**Собственные заклинания: зажигательная бомба, град, армия скелетов, разрушение**

Некогда божественные существа, темные ангелы и по сей день сохранили привычку селиться неподалеку от храмов. Но на этом их связь с прошлой жизнью прерывается — во главе полчищ скелетов темные ангелы ведут в бой войска Тьмы, и одно лишь их имя вселяет леденящий ужас в сердца врагов. Больше всего они ненавидят монахов и фей — живое олицетворение Добра.

**Рогач (Horned Reaper)**

Символ: Срабатывает заклятье древнего талисмана, и появляется он — ваш самый могучий союзник, способный любое поражение превратить в победу. Призвать Рогача можно только на своей территории, но он сразу же развернется в сторону врагов и ринется в бой. Светлые герои в ужасе разбегаются, засыпав его тяжелую поступь. Оставляя огненные следы на мозаичных плитках пола, со своей неизменной косой, Рогач врезается в толпу врагов, расправляетя с ними... и исчезает, когда истощаются запасы вашей маны.

**СОЗДАНИЯ СВЕТА...****Рыцарь (Knight)**

Живое воплощение галантности и чести, рыцари сражаются за Повелителя этих земель и, не задумываясь, готовы отдать ради него свою жизнь. Подобно Темным Рыцарям эти слуги Добра неплохо владеют мечом, ну а доспехи у них даже лучше, чем у наших воинов.

**Гном (Dwarf)**

У нас — орды бесов, у героев — такие вот коренастые карлики. На долю гномов выпадает неблагодарная работа по прокапыванию тоннелей сквозь укрепленные стены подземелий, для того чтобы проложить путь более сильным персонажам.

**Великан (Giant)**

«Огромный и могучий» — вот два эпитета, которые как нельзя лучше подходят для описания этих здоровяков. Они сильны, очень сильны, и каждое существо в вашем подземелье знает об этом. Великаны с легкостью прокладывают себе дорогу сквозь закрытые двери и иные препятствия, даже лава не может остановить их, ну а попавшегося на дороге беса они могут попросту отшвырнуть в сторону — способность, которой одинаково хорошо владеют и великаны, и желчные демоны.

**Маг (Wizard)**

Всю свою жизнь маги посвятили изучению волшебства. Они частенько предлагают свои услуги героям и колдовскими огненными шарами и зажигательными бомбами вносят смятение и панику в стройные ряды ваших монстров. Впрочем, это им быстро надоедает, и тогда маги отправляются в какое-нибудь укромное место читать свои книги. Их Логово всегда находится неподалеку от Библиотеки, и нечего и говорить, что эти энтузиасты исследуют заклинания гораздо



быстрее, а главное — охотней ваших ленивых колдунов.

Эльфийский лучник (Elven Archer)

Эльфы охотно помогают местным лордам в бою против Хранителей Подземелья, надеясь таким образом избавить мир от злых существ, угрожающих их любимым лесам. Непревзойденные стрелки, с помощью своих луков они способны изрядно потрепать ваше войско, оставаясь при этом на безопасном расстоянии.

**Вор (Thief)**

Воры охотно присоединяются к отрядам героев, но цель, которую они преследуют, остается неизменной — награбить как можно больше золота. Они всегда будут держаться неподалеку от воинов, которые обеспечивают им надежную защиту, но, оказавшись в бою, вполне могут сами постоять за себя. Убейте их и смейтесь по пути в сокровищницу, которую — вы помните? — всегда нужно держать на замке.

**Монах (Monk)**

Жизнь почтенного монаха проходит не только в разучивании новых молитв и гимнов — долгие годы военных тренировок сделали из этих ребят неплохих бойцов, способных причинить немало неприятных минут вашему воинству. В бою с нежитью сила наносимых монахами ударов увеличивается вдвое против обычной, к тому же они обладают способностью навсегда расправляться с вампирами.

**Фея (Fairy)**

Хрупкие прекрасные создания, даже слишком хрупкие, я бы сказал. В бою их выручает большая скорость и мощные заклинания. Феи пользуются давней непримиримостью со стороны дьяволиц.

**Стражник (Guard)**

Обыкновенный человек в доспехах. Стражники готовы предложить свои услуги всем, кто только согласится нанять их. Впрочем, если дело касается обыкновенного стояния на посту, в этом им нет равных.

**Советы по прохождению**

Дмитрий ЭСТРИН (estrin@gameland.ru)

Многим может показаться, что Dungeon Keeper II игра не сложная. С этим можно соглашаться, признав, правда, что это отчасти заслуга самих разработчиков. Достаточно логичная концепция, отличный интерфейс и в особенностях интерактивный помощник максимально облегчают прохождение игры, и, в принципе, можно представить себе, что представлял бы собой Dungeon Keeper II, если бы всех этих радостей не было. Но все же это лишь первые впечатления. Через некоторое время в игре можно обнаружить массу хитростей, полусекретных приемов и тактических особенностей. Это фактически второе лицо творения Bullfrog, одна из самых приятных деталей игрового процесса. Итак, начнем.

Вряд ли стоит спорить с тем, что успех прохождения той или иной миссии связан исключительно с правильностью отстраивания подземелья. Вообще существуют два мнения относительно того, как следует вступать в роль хранителя. Первый: сразу начать искать, раскопать и «освятить» Портал, дабы как можно быстрее обеспечить постоянный приток монстров в подземелье. Второй: сначала заняться благоустройством территории и лишь потом заняться Порталом. На самом деле и тот, и другой вариант начала игры имеет свои достоинства и недостатки, потому надлежит действовать по обстоятельствам. Например, если у вас много времени, вы ни-

куда не спешите, не ожидаете ранних атак и вдобавок обнаруживаете у себя под боком большие запасы золота, то, вне всяких сомнений, с Порталом стоит подождать. Может оказаться и так, что драгоценного времени у вас нет, в срочном порядке требуется живая сила, способная хотя бы на время задержать врага и обеспечить спокойное существование подземелья. Излишне говорить, какой вариант следует предпочесть в этом случае. Следует, однако, добавить, что даже если вы не испытываете особенного дефицита времени, особенно оттягивать появление первых «жителей» не стоит. Все должно быть своевременно. Постройте логово, инкубатор, тренировочный зал и библиотеку — для хорошего старта этого вполне хватит. Разумеется, пионеры подземелья сразу же займутся любимым делом и, не испытывая недостатка в пище и жилплощади, будут вполне счастливы. Ну, а дальше все зависит от обстоятельств.

Очень многое зависит от правильного расположения помещений. Центром подземелья является, кстати, не его «сердце», а логово монстров. Оно должно быть достаточно большим и окружено стенами. Логово, выходящее одной из сторон на берег подземной реки, не будет пользоваться особенной популярностью. В непосредственной близости должен быть инкубатор. Почему-то многие считают, что лучше всего иметь одно очень большое логово и один очень большой инкубатор. А потом долго

удивляются, почему монстры становятся злыми и жалуются на то, что они голодны. Все проблемы решаются, когда в разных частях подземелья появляются дополнительные логова и инкубаторы. Так решается, кстати, и проблема с конфликтами, которые достаточно часто возникают между монстрами.

Для каждого типа монстров требуется определенный тип дополнительных помещений. К примеру, для гоблинов — это тренировочный зал, а для колдунов — библиотека. Естественно, эти дополнительные помещения следует располагать недалеко от местожительства монстров. Однако, когда в логово четыре проема, один из которых соединяет помещение с инкубатором, другой — с тренировочным залом, третий — с библиотекой, а четвертый — с сокровищницей, это неправильно. В идеале логово должно быть окружено стенами со всех сторон. Что делать? Опять-таки существует два варианта решения проблемы. Вас могут спасти элементарные коридоры. То есть в логове должен существовать только один проем, который выходит к подземному «шоссе». А в коридоре в непосредственной близости находятся другие «комнаты»: инкубаторы, тренировочные залы, библиотеки и т.д. Если очень хочется, их можно соединить проходами, хотя это не обязательно. Кстати, «коридорная» структура подземелья обладает рядом преимуществ. Во-первых, очень легко ориентироваться, во-вторых, очень просто оборошить, в третьих, все находится как бы

на своих местах. С другой точки зрения, если у вас все же имеется несколько логов в разных частях подземелья, то их можно сделать ориентированными на определенные типы монстров. К примеру, логово для колдунов располагается недалеко от библиотеки, а рядом с логовом, в котором обитают дьяволицы... Самы догадайтесь, что там будет. Что делать, если монстры делают свое жилище не там, где надо? Все очень просто, хватайте за шкирку новоприбывших и швырите их туда, где им надлежит жить. Но даже в этом случае не надо отказываться от «коридорной» системы.

Теперь поговорим о бесах. Бесы должны работать. Поэтому, если вам кажется, что кто-то не особенно усерден, не ленитесь и не бойтесь как следует шлепнуть наглеца. Эффективность работы сразу же возрастет. Не забывайте следить за наполняемостью сокровищниц, иногда лучше отказаться от выработки богатой золотой жилы, если вы не уверены, что для драгоценностей хватит места.

Обязательно пользуйтесь дверьми и ловушками. С их помощью вы можете практически без потерь отражать удары врагов, которых может быть в два раза больше, чем ваших бойцов. Опять-таки заклинания. Самый стандартный разряд молнии реально поможет монстрам справиться с достаточно крутым героем. Страйтесь предупреждать удары врагов. Конечно, можно в любой момент схватить

своих вояж за шкирку и швырнуть в головную точку, но не забывайте о том, что монстрам требуется некоторое время, чтобы очухаться после стальной хватки руки хранителя. И в это самое время они абсолютно беззащитны. Лучше всего вызвать монстров, воспользовавшись соответствующим магическим заклинанием. Стоит ли во время сражения вселяться в тела бойцов? В обязательном порядке! Особенное, когда остается не особенно много маны, и вы ничем больше не можете помочь своим монстрам. Имеет ли смысл пра-

вильное размещение бойцов на поле боя? В общем, да. На самом деле действует чуть ли ни единственное правило: стрелки сяди, все остальные впереди. Однако для этого иногда может элементарно не хватать места. Как правильно атаковать подземелье противника? Вопрос очень хороший, однако какого-то универсального правила не существует. Требуется, скорее, соблюдение ряда условий, среди которых обязательное участие в атаке... бесов. Достаточно того, что шарахнуть вражину молнией можно только на своей терри-

тории. То же самое касается ловушек. Что делать с ловушками противника? Если их очень много и если место абсолютно непроходимо, то, возможно, стоит воспользоваться услугами Рогача. Одиночные ловушки лучше всего уничтожать с помощью стрелков или скелетов. Иногда в такие моменты в монстров лучше всего вселиться.

Несколько советов для многопользовательской игры. В ней все зависит от того, насколько большую территорию вы успеете захватить и насколько хорошо вы сможете ее защитить. То бишь все

упирается в количество бесов. В любом случае не отдавайте им идиотских приказов — расчистка огромной территории лишь усугубит ваше и без того не особенно завидное положение. Развернутая сеть коридорчиков с небольшими комнатами — то, что нужно. Сверхмощная оборона — ключ к успеху. Страйтесь сами провоцировать атаки противника — в этом случае вы, по крайней мере, будете к ним готовы. Ваша же цель — вовсе не помещения противника, а ключевые объекты — золотые жилы, порталы и особый тип территории,

на котором вырабатывается особенно много маны.

На этом, пожалуй, остановимся, поскольку... максимум информации о Dungeon Keeper II вы сможете получить из специального выпуска «Страны ИгР», посвященного творению Bullfrog и Total Annihilation: Kingdoms. С его помощью вы сможете многоократно усовершенствовать свои навыки хранителя и стать непобедимым властителем подземелий!

КАК ПРИВЛЕЧЬ ВАШИХ СУЩЕСТВ

Комнаты



Сердце подземелья (Dungeon Heart)



Логово (Lair)



Логово (Lair) + Библиотека (Library)



Логово (Lair) + Учебный зал (Training Room)



Логово (Lair) + Казино (Casino)



Логово (Lair) + Мастерская (Workshop)



Логово (Lair) + Мастерская (Workshop) + Инкубатор (Hatchery, 5x5)



Логово (Lair) + Карабульный пост (Guardroom)



Тюрьма (Prison)*



Логово (Lair) + Камера пыток (Torture Chamber)



Кладбище (Graveyard)**



Логово (Lair) + Камера пыток (Torture Chamber) + Аrena (Combat Pit)



Логово (Lair) + Храм (Temple)

Существа



Бес (Imp)



Ускорение себя, телепорт



Гоблин (Goblin) + Огненная муха (Firefly)



Колдун (Warlock)



Саламандра (Salamander)



Бандит (Rogue)



Тролль (Troll)



Саламандра (Salamander)



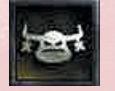
Бандит (Rogue)



Тролль (Troll)



Желчный демон (Bile Demon)



Темный эльф (Dark Elf)



Скелет (Skeleton)



Дьяволица (Mistress)



Вампир (Vampire)



Темный рыцарь (Black Knight)



Темный ангел (Dark Angel)

Огненный шар, исцеление, зажигательная бомба

Плевок, огненный шар

Невидимость

Газовое облако, газовая ракета

Стрела, ножи, дротик

нет

Молния, мороз, град

Замедление, порча, вызов смерти

нет

Разрушение, град, армия скелетов, зажигательная бомба

* - должен умереть узник, ** - нужны трупы, которые восстанут из мертвых

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Начнем мы настоящий выпуск новостей с самого животрепещущего вопроса. Вопрос этот, конечно же, касается нового формата «Страны Игр», точнее, ее нового лица, а также выхода нового издания «Страна РС Игр». Судя по ог-

ромному количеству полученных писем, наше решение пришлось вам по вкусу, но в то же время мы не можем игнорировать массу вопросов, связанных с такими судьбоносными изменениями. Ответим на самое типичное письмо:

Здравствуй, редакция «СИ»

Я читаю ваш журнал с сентября 1996 года. У меня есть к вам несколько вопросов по поводу ваших журналов («Страна Игр», «Страна РС Игр»).

1. Будет ли в «Стране РС Игр» диск и постер?

2. Будут ли рассказывать в «Стране Игр» об играх на РС?

3. Почему «Страна РС Игр» будет в старом формате?

4. Сколько «Страна Игр» и «Страна РС Игр» будут стоить?

5. Если «Страна РС Игр» будет постер (лучше чтобы был), они будут одинаковы (какой постер в «Стране Игр», такой и в «Стране РС Игр»)?

С уважением Сергей
г. Калининград

1. Нет, не будет.

2. Вне всяких сомнений. Изменится формат, улучшится качество печати и полиграфия, но концепция журнала остается прежней. Как и раньше, в сфере нашего внимания окажется вся игровая индустрия, все современные платформы и игры, появляющиеся на них.

3. Потому что мы хотим сделать «Страну РС Игр» дешевым изданием. Это — газета, которая позиционируется как издание для тех, кто играет исключительно в РС игры и в то же время не хочет тратить большие деньги на то, чтобы читать об этом.

4. Журнал «Страна Игр» будет стоить несколько дороже, примерно на 20%, цена газеты пока не определена, но в ней будет 32 полосы, она будет цветная и стоить будет меньше 20 рублей.

5. В «Стране РС игр» постера не будет.

Кроме того хочу добавить, что «Страна РС игр» — самостоятельное издание, в котором будут публиковаться только собственные материалы.

Здравствуйте, уважаемая редакция «Страны Игр».

Пишет вам большой поклонник вашего журнала. До того как подключился к Internet регулярно читал ваш журнал, теперь некоторую информацию читаю на вашем сервере. Хочу задать вам несколько вопросов:

1. Какая «начинка» РС сейчас самая оптимальная?

2. Какая экономическая стратегия выйдет в ближайшее время?

3. Где в Internet можно найти коды и взломщики игр?

lexa@kamensk.donpac.ru.

И еще. Опубликуйте, пожалуйста, мой e-mail (lexa@kamensk.donpac.ru) для переписки с любителями таких игр, как Quake 2, Transport Tycoon(Del), Unreal, StarCraft.

Заранее благодарен Alexey!

1. Классный вопрос! Настолько классный, что хочется переадресовать его читателям. В самом деле, как вы думаете, какая машина необходима для современных РС игр? А какая была бы для них идеальная? Напрашивается идея об импровизированном конкурсе...

2. Гм... Боюсь, что никаких. Если, конечно, не считать экономической стратегии *Theme Park World*... По крайней мере, официально пока ничего такого анонсировано не было.

3. На самом деле почти на любом игровом сайте. Загляните на <http://www.cheats-and-codes.com> или <http://directgames.no/cheatpage>. Есть еще очень хороший сайт <http://www.avault.com>.

Теперь вернемся к нашему постепенно разрастающемуся обсуждению о том, как изменились за последнее время компьютерные игры. Если дело так пойдет дальше, то в скромом времени в дискуссию окажутся втянуты все читатели без исключений. Итак:

Привет, «Страна Игр».

Хочу вернуться к вопросу о том, стали ли современные игры лучше или хуже. Я не хочу говорить о том, что в играх главное: графика или *gameplay*. Я хочу разобраться, почему такие вопросы возникают. Мне кажется, что тут «виновны» вы, то есть информация, которую печатают. Раньше, в эпоху 286, игру сначала видели, в нее играли и делали для себя выводы. Теперь в журнале читаешь статью о разработке «супер-пупер» проекта, которым тут же заболевает и начинаешь его ждать, заваливая редакцию и сайты разработчиков вопросами «Ну когда же ЭТО выйдет?», а разработчики кормят тебя все новыми обещаниями. И вот долгожданный проект вышел, дальше 2 варианта событий:

1) Покупаешь диск сам и видишь, что от обещаний разработчиков осталось одно название проекта (и то в лучшем случае :)), а остальное... Короче, деньги брошены на ветер (а если еще учсть, что покупал лицензионку...).

2) Читаешь все вышеперечисленное в любимом журнале (настроение то же, но деньги цели). Встречаются и шедевры, и крепкие середнячки, но они принимаются как должное.

В общем, просто информации стало больше, что я всячески приветствую, а хороших игр чуть меньше, в связи с усложнением технологий производства.

И никогда не угадаешь, какой проект произведет на тебя впечатление, и ты будешь играть в него часами.

Хочу так же ответить Сергею (СИ N10). Я недавно прошел (в который раз) *Dark forces* и после этого я не кинусь тут же ставить *Half-life* или *Unreal*. Сейчас опять играю в *RoadRash*. Все-таки что-то в старых играх есть:).

За сим разрешите откланяться. С уваже-

нием, **MurphyRC**.

P.S. Все вышесказанное является сугубо личной точкой зрения.

Может быть, вы удивитесь, но с основной идеей письма я соглашусь. Действительно, если бы мы не писали об играх, находящихся в разработке, ни один читатель не был бы разочарован. Так что в какой-то степени мы, разумеется, «виноваты». Вот только что сказал бы читатель (лишенный возможности быть разочарованным), когда бы не нашел в любимом журнале статей о новинках игровой индустрии? Думаю, он был бы слегка «недоволен». Понятно, конечно, что в большинстве *preview* отношение авторов к играм позитивно. Было бы странно, если было бы иначе. Ну, а разработчики никогда всей правды не расскажут...

...И вновь «платформенные» споры...

Здравствуй, пахнущая полиграфией и типографией «Прессы» «Страна Игр»! Пишет тебе нечеловек-видимка с неприменимым именем **m!Nd-bUg**, готовясь — смертельный номер, крик души «игромана одноплатформенного»... Крик этой самой души раздался не просто так, а после прочтения многострочных душезиязий «игромана мультиплатформенного» под кодовым именем **Jurassic**.

Что ж... приступим. Думаю, что стоит начать не с так называемых «синдромов платформенного фанатизма» (об этом чуть позже), а с «удара в философию». На одном голом софизме/курсе античной философии далеко не уедешь. Первичность Игры или ее вторичность по отношению к Платформе очень и ОЧЕНЬ относительна. Если говорить о тех же упомянутых шашках, то Игра появляется ОДНОВРЕМЕННО с Платформой, иначе она (игра) так и останется мыслию, не обретет практической реализации, но если говорить о компьютерных играх, то тут первенство за Платформой. Играли автор в КОМПЬЮТЕРНУЮ или ВИДЕОИГРУ БЕЗ платформы? Больше на **sci-fi** смахивает, чем на утверждение. Ладно, оставим эту скользкую тему и перейдем к «фанатизму» и его «синдромах». Уважаемая редакция, клянусь Зевсом и грозившим кулером, что **Jurassic** — САМЫЙ НАСТОЯЩИЙ Playstation-фанат, скрывающийся за маской «мультиплатформенности» и **Celeron-450/Voodoo2** (именно так, между прочим, пишется «магическое» слово)! Чего стоит одна только «обиженная» фраза: «А вот хвалебных от **Sony** вы не пели, хотя она этого заслуживает». По мере дальнейшего прочтения я все время в этом убеждался, и никакой «маркетинговой политики» меня в этом не разубедишь.

Кстати о последней, «лицензии на производство картриджей **Sega** тоже особенно не разбазаривала, все намного проще и банальнее: когда **MegaDrive/Genesis** появилась в России, точнее приобрела широкое распространение



ЧИТАЙТЕ В ШЕСТОМ НОМЕРЕ Official PlayStation

Новости PS и PS 2

Xut

Legacy of Kain: Soul Reaver

Resident Evil 3 Nemesis

Rulez

WCW

В разработке

Fighting Force 2

Wipeout 3

Spyro 2

Destruction derby 3

Onimusha

Crash team racing

Wu-Tang

Sony Crash Bandicoot

Colony Wars Red sun

Crusaders of M&M

South Park

Koudelka

Fear Factor

JP:Warpath

Mulan Story

Rainbow Six

Kurushi Final

Обзор

KKND Crossfire

Sony Spyro

Silent Hill

Eliminator

ODT

World League Soccer 99

Street Skater

Live Wire

Тактика

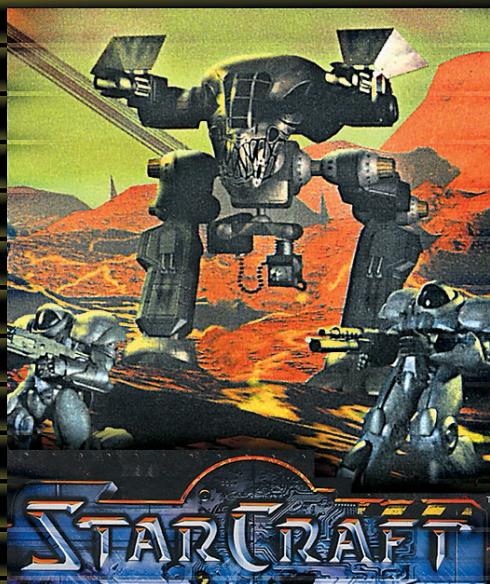
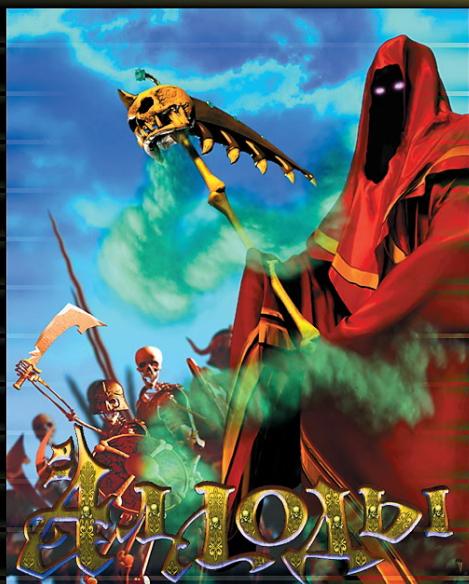
Gex 3D: Deep Cover Gecko

Silent Hill

Коды

В ПРОДАЖЕ С 29 ИЮНЯ

ИГРОСВОЙ КЛУБ "ЛАВИНА"



QUAKE III QUAKE II QUAKE I

ALLODS I ALLODS II ALLODS III

STARCRAFT ...

"ЛАВИНА" УЛ. РОЧДЕЛЬСКАЯ

ДОМ II/5 СТРОЕНИЕ №1

ТЛФ: 205-0468 205-0796

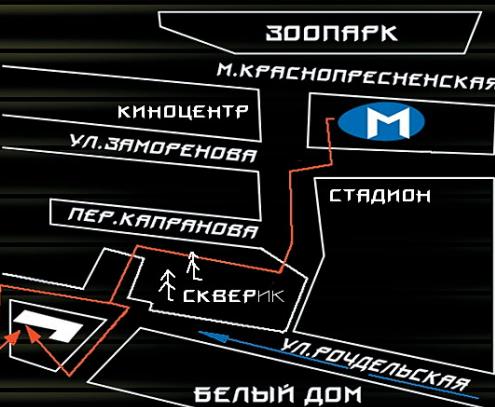


СЕТЬ 100 МБИТ 60 СУПЕРКОМПОВ Pentium II 300-450 МГЦ
64 МБ RAM 6.2 ГБ HDD 10 штук RIVA TNT 2
20 штук VOODOO 3 ОСТАЛЬНЫЕ RIVA TNT

Внимание инструкция:

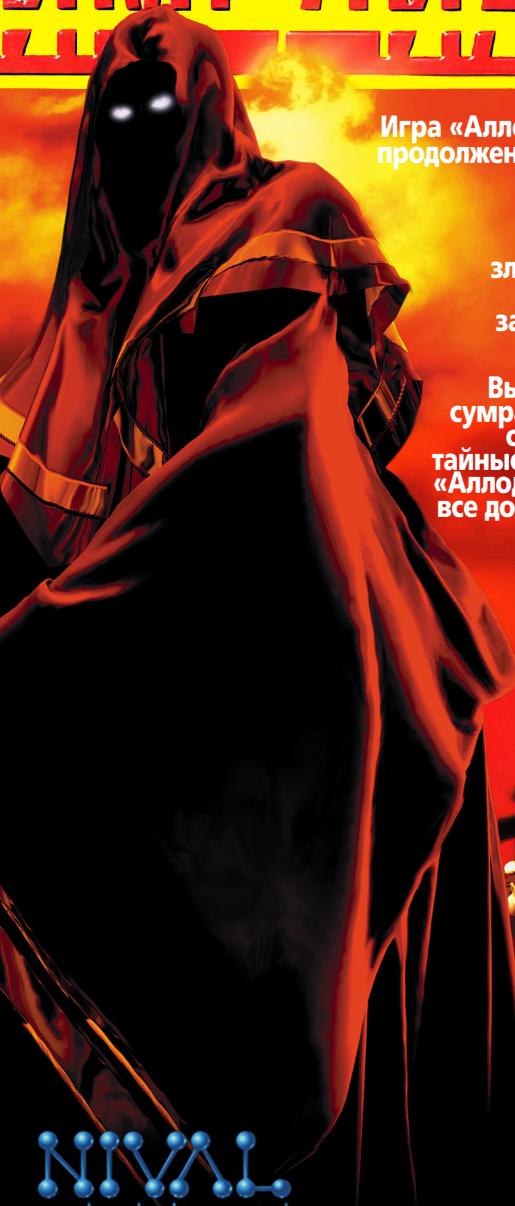
- выходим из м.Краснопресненская налево;
- поворачиваемся спиной к Зоопарку и идем вниз к Белому Дому (справа киноцентр);
- пересекаем ул. Заморенова;
- двигаемся прямо (слева стадион и мемориал "Задитников БД");
- впереди правее вход в сквер;
- входим в сквер и проходим направо сквозь него;
- выходим из сквера поворачиваем налево;
- внизу впереди ул. Рочдельская дом II/5
- вход со двора...

Путь занимает 6 минут 34 секунды
если не отвлекаться на девчонок в сквере !



ПРАВИЛЬНЫЙ ВЗГЛЯД НА МИР

1С МУЛЬТИМЕДИА



По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Игра «Аллоды 2: Повелитель Душ» является продолжением популярной ролевой игры с элементами стратегии «Аллоды: Печать тайны».

Герою предстоит встретиться со зловещими Темными Магами и их творениями, завоевать доверие замкнутых друидов, а также найти самых неожиданных друзей.

Вы побываете в жарких пустынях и сумрачных лесах встретитесь в бою со свирепыми тварями, и разгадаете тайные замыслы Повелителя душ. Игра «Аллоды 2: Повелитель душ» сохранила все достоинства первой части и, в то же время, обогатилась новыми возможностями.

Самые популярные программы для домашних компьютеров в магазинах Ассоциации «1С:Мультимедиа»

Москва
BBL, пав. «Центральный», ярмарка «Компьютеры от Я до А»
ул. Смольная, 24А, маг. «AI+»
(м. «Речной вокзал»)
ул. Кузнецкий мост, 12
(м. «Кузнецкий мост»)
BBL, пав. 69 (IV), «Интернет-салон»
(м. «ВДНХ»)
Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), «Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)
ул. Земляной Вал, 2/50, маг. «Ортехника» (м. «Курская»)
«Центр-Детский Мир», центр, линия, 1 этаж, «Школа ХХI века» (м. «Лубянка»)
Осенний 6-й, 7, крп. 2, ком. салон
фирмы «Три С» (м. «Крылатское»)
ул. Ярцевская, 19, маг. «Рамстор-1»
(м. «Молодежная»)
ул. Шереметьевская, 60А, маг. «Рамстор-2»
(м. «Рижская»)
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54, маг. «Мир Печати»
(м. «Маяковская»)
ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альтаир»
(м. «Авиамоторная»)
Ленинградский пр-т, 80, кор. 20,
ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол»)
ул. Маршала Чайкова, 7/12, маг. «Селена 12»
(м. «Кузьминки»)
ул. Вавилова, 53/7, маг. «Академкнига»
(м. «Академическая»)
Ленинский пр-т, 62/1,
маг. «Кинолюбитель»
(м. «Университет»)
ул. Автозаводская, 17,
стр. 1, офис 44 (м. «Автозаводская»)
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»
(м. «Октябрьская»)

Абакан
ул. Пушкина, 113
ул. Щитинкина, 59
Алматы
ул. Фурманова, 42
ул. Маркова, 44, оф. 315
Ангарск
квартал 278, 2, 3 эт.
Армавир
ул. Ковюха, 264
Архангельск
ул. Тимме, 7
Барнаул
ул. Старокубанская, 118
пр-т Ленина, 106, оф. 323
Березники
пр-т Ленина, 12А
Биробиджан
ул. Шлом-Алейхайма, 25
маг. «Аудио-Видео»
Братск
ул. Депутатская, 17
Брянск
ул. III Интернационала, 2, 59
Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42
Владивосток
ул. Фонтанская, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140,
маг. «Академкнига»
Владимир
ул. Московская, 11
Дубна
ул. Векслера, 11, маг. «Эврика»
Екатеринбург
ул. Мира, 28
Иваново
ул. Ленина, 5, маг. «Мысли»
ул. Красной Армии, маг. «Канцтовары»

Ижевск
ул. Советская, 8А
Иркутск
ул. Урицкого, 4, маг. «Мир Компьютеров»
Калининград
Ленинский пр-т, 13-15
Киров
ул. Московская, 12
Красногорск
ул. Заводская, 22А
Краснодар
ул. Чапаева, 85А
ул. Старокубанская, 118
Красноярск
пр-т Мира, 37
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»
Курган
ул. Красина, 55
Курск
ул. Гагарина, 2
Липецк
ул. Космонавтов, 28
ул. Зегеля, 1, маг. «Книги №1»
Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ
Мурманск
пр-т Ленина, 7А
Нефтеюганск
мкр. 2, д. 23
Невинномысск
ул. Гагарина, 55
Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
пр. Победы, 6
Нижний Новгород
ул. Маслякова, 5, оф. 37
ул. Карла Маркса, 32
ул. П. Покровской, 66
Новгород
Григорьевское шоссе, 14А, маг. «НПС»

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
пр. К. Маркса, 20
Норильск
пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга»
ул. Б. Хмельницкого, 5-1
Ноябрьск
ул. Киевская, 8
Одесса
ул. Жуковского, 34
Оренбург
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»
Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А
Орск
ул. Станиславского, 53
Пермь
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Большевистская, 101,
маг. «Лега-Ком»
ул. Борчанинова, 15
Комсомольский пр-т, 37-47
ул. Ленина, 66, «ГосНИИУМС»
Пятигорск
ул. Московская, 84
Рига
ул. Дзержинского, 14
Ростов-на-Дону
ул. Большой Садовой, 70
салон «Лавка Індиальфа»
Самара
ул. Стара-Загора, 202, ТЦ «Колизей»
(секция «Золотая нива»)
ул. Ерошевского, 3-219
ул. Саровская, 212Б, маг. «Книги»
(Самарская площадь)
Санкт-Петербург
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»

Невский пр-т, 131,
маг. «Эврика+»
Лиговский пр-т, 1, оф. 304
Литейный пр., 59,
Компьютерный центр «Кей»
Каменоостровский пр., 10/3
Компьютерный супермаркет «АСКОД»
Невский пр-т, 28,
«Санкт-Петербургский Дом Книги»
ул. Караванная, 12,
маг. «1С:Мультимедиа»
ул. Кузнецкая, 21, 3 этаж
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
ул. Большая Морская, 14,
маг. «Эксперт-леком»
Московский пр., 56,
маг. «Компьютерный Мир»
Магазины «MariCom»
наб. р. Фонтанка, 6
Гражданский пр., 15
пр. Просвещения, 36/141
ул. Народная, 16
пр. Большевиков, 3
Саратов
3-я Дачная,
Компьютерный салон «Вавилон»,
«ТЦ Поволжье»
Симферополь
ул. Штапянской, 7/9
Смоленск
ул. Октябрьской революции, 13
Сосновый Бор
ул. Сибирская, 7
Сочи
ул. Советская, 40

Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»
Сыктывкар
ул. Коммунистическая, 62
Таллинн
ул. Пуане, 16,
Компьютерный салон «IBEKS»
Тольятти
ул. Ленинградская, 53А
Тюмень
Центральный универмаг, 13т.
ул. Геологоразведчиков, 2-58
Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А
Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2
Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А
Химки
Юбилейный пр-т, 60
Чебоксары
ул. Хуаняя, 14
Челябинск
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр., 31
компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина
компьютерный салон «Wiener»
Череповец
Советский пр., 30Б
маг. «Виртуальная реальность»
Чита
ул. Амурская, 91
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А,
маг. «Орбит»
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж
Ярославль
ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах Москвы:

«Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»).
«М.Видео»: ул. Марселя, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»);
«Техмаркет»: ул. Руслановская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»).
«Электрический мир»: ул. Новокосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Хулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. Любинская, 157 (м. «Марьино»); ул. 9-я Парковая, 62-64 (м. «Щелковская»).
«Денди»: ул. Красная пресня, 34 (м. «Улица 1905 года»); Ленинский пр-т, 99 (м. «Юго-Западная»); Щелковское ш., 8 (м. «Щелковская»).
«Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
«Диал Электроникс»: ул. Строителей, 11 (м. «Университет»); Миуринский пр-т, 4 (м. «Юго-Западная»); ул. Садово-Каретная, 20 (м. «Маяковская»); ул. Молдавская, 4 (м. «Кунцевская»); ул. Краснопрудная, 12, стр. 1 (м. «Комсомольская»); ул. Новослободская, 14/19 (м. «Менделеевская»); ул. Менжинского, 38 (м. «Бабушкинская»); Ленинский пр-т, 22 (м. «Ленинский проспект»).
«Компьюлинк»: Кутузовский пр-т, 33А (м. «Кутузовская»); Новая площадь, 10 (м. «Лубянка»); ул. Новый Арбат, 8, Дом Книги, 1 эт. (м. «Арбатская»); ул. Садовая-Триумфальная, 12 (м. «Маяковская»); Ленинградское ш., 17, (м. «Войковская»); ул. Удальцова, 85, к.2 (м. «Проспект Вернадского»).
«Юнивер Компания»: пр-т Вернадского, 101-1; ул. Новый Арбат, 8, 2 этаж; ВВЦ, пав. «Вычислительная техника»